Por aqueles que arrebatam com veemência as almas dos homens,
E aqueles que as libertam suavemente,
Por aqueles que nadam com serenidade,
Por aqueles que ultrapassam com precipitação,
Por aqueles que dispõem dos assuntos deste mundo,
No dia em que a trombeta lançar seu primeiro toque,
Seguido por outro toque,
Juro que seus corações estarão palpitando,
E seus olhos cheios de pavor.

– O Alcorão, 79:1-9 (versão Chalita)

BASEADO E INSPIRADO NO RPG ORIGINAL FRANCÊS CRIADO POR CROC

Não jogue este jogo invertido.

ESCRITO POR DEREK PEARCY

Satanizado para sua proteção.

JOGO DESENVOLVIDO POR STEVE JACKSON

EDITORES

Susan Pinsonneault, Steve Jackson e Jeff Koke

A CAPA

Penas pintadas por John Zeleznik Design e
produção da capa por Jeff Koke e Derek Pearcy

O INTERIOR

Ilustrações por Dan Smith, Colorido por Jeff Koke,
Rick Martin, Richard Meaden e Derek Pearcy
Design do interior e produção por Jeff Koke e Derek Pearcy

EDITOR-CHEFE

Scott Haring

PRODUÇÃO GRÁFICA

Monica Stephens e Andrew Hartsock

GERENTE COMERCIAL

Matthew Grau

EDITOR

Steve Jackson

"E se morrer antes de acordar,
Rezo que no Inferno minha alma não vá assar."

Este livro é uma obra de ficção coletiva baseada na livre criação artística e sem compromisso com a realidade. Ele foi criado para leitores maduros e contém interpretações de temas religiosos que podem desagradar alguns leitores.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

TRADUÇÃO

Yada Yada Yada Traduções e Afins

REVISÃO E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Equipe Dimensão Nerd

EDITORES

Douglas Ricardo Guimarães e Otávio A. Gonçalves

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Ivan Barbieri por incontáveis horas de conversas e discussões que fizeram desse, e farão dos próximos, um projeto muito mais saboroso! E Erik Plácido pelos ajustes, dicas e ajuda geral para aparar as arestas. Obrigado por ajudar na realização de mais esse sonho!!

DNSJG3324
ISBN: 978-85-5984-000-1
1ª edição: abril de 2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pearcy, Derek

In Nomine / Derek Pearcy. Tradução de Yada Yada Yada Traduções e Afins. Ilustração de Dan Smith. São Paulo: D3 Store, 2016 (Selo Dimensão Nerd). 208 p.; Il.

Título Original: In Nomine

ISBN 978-85-5984-000-1

1. Jogos. 2. Jogos de Ação. 3. Jogos de Aventura. 4. Sobrenatural. 5. RPG. I. Título. II. Yada Yada Yada Traduções e Afins, Tradutor. III. Smith,-Dan, Ilustrador. IV. Selo Dimensão Nerd.

CDU 79 CDD-793

Editora Dimensão Nerd
Rua Dom Duarte Leopoldo, 302
Cambuci, São Paulo, SP, 01542-000
E-mail: contato@dimensaonerd.com.br
Nosso Site: www.dimensaonerd.com.br

Créditos de Playtest e agradecimentos na página 208.

IN NOMINE™

A COMPOSIÇÃO

A ABERTURA

A Sinfonia abrange tudo. As vidas que vivemos e a realidade que percebemos são apenas sinais de sua imensurável complexidade. O padrão da Sinfonia é inescapável, escrita em cada folha de grama e em cada estrela do firmamento. Ao escrever a Sinfonia, Deus criou o Céu e a Terra.

E enquanto Deus criava o universo, Ele aproveitou a oportunidade para criar a Si mesmo.

Os *bene-elohim*, os anjos, são os seres intermediários, colocados entre Deus e sua criação, compostos da luz divina, mas vestidos com a estrutura da realidade.

Os anjos têm um lugar especial na Sinfonia. Eles são os instrumentos de Deus, encarregados de zelar pela criação divina de acordo com suas próprias naturezas. A natureza de um anjo é a sua ressonância, sua profunda sintonia com certos aspectos do padrão da criação. Assim como um cristal de alta qualidade, suas ações ressoam pela realidade em tons claros e suaves.

Mas, quando um anjo age contra sua natureza, ele cria notas distorcidas de dissonância. Quanto mais dissonância um anjo carrega, mais possível é que ele caia em desgraça.

Eras atrás, um terço do coro divino se rebelou contra seu Criador, seus companheiros e — pior de tudo — contra si mesmos. Insatisfeitos em serem meramente instrumentos da Sinfonia, eles queriam que ela os servisse. Os rebeldes abraçaram suas novas naturezas dissonantes, substituindo sua divindade altruísta pela maldade negra do egoísmo. Eles foram derrotados, irremediavelmente sobrepujados pelos celestiais leais. Os autoproclamados Diabólicos, os demônios, foram atirados no reino celestial do Inferno, de onde continuaram a tramar a eventual subversão da Sinfonia para sua própria visão sombria.

Observar os demônios decaírem na direção da escuridão ensinou uma dura lição aos anjos leais, mas mesmo esse exemplo doloroso não manteve os bene-elohim puros. Às vezes, um anjo não pode evitar senão agir contra sua natureza. Aqueles com mais sorte são capazes de se livrar de sua dissonância com o tempo, enquanto outros parecem destinados a cair em desgraça.

Os anjos caídos sofrem mudanças, moldando-se para o mal. Mas a escuridão tem sua própria ressonância e negar sua natureza egoísta novamente gera uma dissonância dolorosa, mesmo para os mais profanos. Um ser diabólico repleto de dissonância é uma criatura deplorável. A maioria é destruída por seus próprios pares. Alguns poucos torturados sobrevivem para aspirar a redenção, esperando recuperar a divindade de que um dia desdenharam.

Todo o conhecimento está contido dentro da Sinfonia, mas mesmo os celestiais têm apenas um acesso vago a seus mistérios. Essa relativa clareza apenas lembra aos anjos e demônios o quão pouco eles sabem, e o quão incerto é o futuro. Os anjos agem de acordo com o exigido por sua natureza; a maioria evita questionar os propósitos maiores. Os demônios, da mesma forma, buscam incansavelmente seus objetivos egoístas, afastando constantemente o medo de terem escolhido o lado errado. Tudo que os celestiais podem fazer é agir como exige sua natureza, e rezar para que tenham feito as decisões corretas.

A Guerra da Sinfonia se alastra na medida em que os celestiais executam seus papéis — estilhaçando almas e partindo corações, esperando pelo melhor. Que Deus ajude os demais.

YOU'RE BUSTED
HIS BLUD BREW

Livro I

Todo anjo é assustador.

— Rilke

Um Sonho Brilhante

Patrícia segurou o anjo em suas mãos até ele morrer.

O demônio tinha acabado de arrancar meu dedo com uma mordida. E ele ficou ali, olhando para mim com seu sorriso de "acabei de arrancar seu dedo com os dentes", como se eu fosse um idiota ou algo assim. Mas eu estava a uns três passos do que vocês chamariam de estado de choque, então talvez eu não fosse uma testemunha imparcial naquele momento.

Foi a primeira vez em que pensei seriamente sobre o Significado De Tudo Isso. Eu me lembrei do que Patrícia disse ao seu anjo conforme a vida se esvaía dele.

— Esse não é você de verdade – disse ela enquanto chorava, mais para si mesma que para ele – este corpo é apenas uma veste. Isto é apenas uma veste.

— *Este não sou eu de verdade*, pensei comigo mesmo, tentando estancar o sangue de minha mão direita apertando com a esquerda. — *Este corpo é apenas uma veste. Este corpo é apenas uma veste.*

Não ajudou muito. Ter falado com anjos não fez com que eu me sentisse melhor sobre a vida.

Você provavelmente não entende muita coisa. Digo, sobre os anjos e tudo mais, não sobre física quântica e economia. Ninguém entende desses dois ainda, nem mesmo os anjos. Mas eu não sabia nada sobre o reino celestial até pouco tempo, então talvez eu seja uma boa pessoa para explicar isso para vocês.

Deixe-me contar sobre a primeira vez que conheci Nicole, meu anjo.

Estava eu cambaleando por uma rua vazia depois de uma bebedeira numa noite de semana, quando ouvi um ruído estranho vindo de um beco. Não era um tipo de ruído específico – era mais como se eu me lembrasse de ter ouvido um barulho onde não existia nenhum. Como eu disse, era estranho. Normalmente eu continuo andando quando eu passo por um beco, não importa o que eu ouça, mas dessa vez eu fiquei curioso. Faltavam apenas algumas horas para a meia-noite do meu aniversário e eu tinha prometido para mim mesmo que me arriscaria mais neste ano. Lembro-me de pensar, "quero começar uma vida nova". Além disso, eu estava completamente bêbado, então estava me sentindo artificialmente corajoso.

Parada na metade da ruela cercada por paredes de tijolos, encostada em uma lixeira marrom retorcida, que não parecia ter sido esvaziada nesta década, estava essa linda garota loira com um sobretudo impecavelmente limpo. Bem, ela parecia uma garota. Na verdade, ela era um anjo que por acaso tinha uma veste corpórea que se parecia com uma jovem garota humana, mas eu estou me adiantando.

Enquanto estava olhando para ela, um cara saiu correndo do outro lado do beco. Não sei se ele estava se escondendo embaixo do lixo, mas antes que pudesse perceber ele estava em cima de mim.

E então, tão rápido quanto veio, ele foi arremessado para o fundo do beco por uma força invisível, facas voando de suas mãos conforme ele atingia a parede e deslizava pelos tijolos, caindo de cara no pavimento.

A garota gemeu e caiu de joelhos como se tivesse sido atingida no estômago, mas logo se recompôs.

— Venha – disse claramente, conforme se aproximou de mim, pausando brevemente para pegar as duas facas – Não temos muito tempo.

— Quem é você? – Perguntei reticente. — Foi você quem derrubou aquele cara? – Ela era uma garota alta, mas parecia bem fraquinha a meu ver, de jeito nenhum alguém que poderia pegar um cara e arremessá-lo até o outro lado do beco e, com certeza, não a 6 metros de distância.

— Eu sou um anjo – ela disse — pode me chamar de Nicole. Eu o derrubei porque ele ia te matar para roubar os 8 dólares que você tem na carteira, a sobra dos 10 que você roubou de seu chefe antes de sair para beber – isso me abalou.

— O que você quer? – perguntei com mais calma. Eu estava um pouco bêbado, mas não ia perder a compostura na frente de uma estranha, especialmente se fosse algum tipo de esquema bem elaborado. — Como, como que você . . .

— Eu sou um anjo – ela disse com naturalidade — vou provar para você em um segundo – agora ela estava muito perto, tão perto que eu podia sentir o seu hálito. Menta.

— E aquele traste caído ali, que está prestes a recobrar a consciência – sussurrou em meu ouvido — ele teria te matado se eu não tivesse impedido. Eu me arrisquei salvando sua vida, eu mudei seu destino. Eu tirei você da Sinfonia, pelo menos momentaneamente.

— Tirou do quê? – meu mundo girou sobre o próprio eixo.

— Da Sinfonia – ela repetiu. Sua voz se tornou melodiosa e hipnótica. Ela se aproximou ainda mais, mas sem realmente me tocar. — É como os anjos chamam o padrão da realidade

de Deus. A Terra, e tudo nela, são partes da Sinfonia. Veja bem, os anjos não deveriam estar na Terra. A maioria de nós não quer estar aqui. É apenas nosso trabalho. Mas quando um ser celestial, como eu, ocupa espaço no mundo real, está trombando com todo tipo de átomo e fazendo com que eles girem para direções que não deveriam ir caso não estivéssemos aqui. Qualquer intervenção Celestial tira a Sinfonia do equilíbrio, gerando vários tipos de ondulações complicadas. Quanto maior a mudança, mais perceptível ela será. Outros seres celestiais podem ouvir essas ondulações. E rastrear sua fonte.

— O que? Onde você está tentando chegar? – eu estremeci, percebendo que não estava mais meramente parado próximo a ela, eu estava paralisado por sua proximidade.

— Você é humano. Pertence à Terra. Eu sou um anjo, não deveria estar aqui bagunçando ainda mais as coisas. Matar um humano é uma das mudanças mais dramáticas que qualquer um pode causar à Sinfonia. Mas você, como humano, pode fazer coisas simples que para mim são muito difíceis. Se você for rápido e esperto, ninguém vai saber – ela se afastou de mim e ofereceu as facas do assaltante. Eu as peguei.

— Não há nada que eu possa dizer para te convencer que sou um anjo – disse, afastando-se lentamente — nunca há. Mas acalme-se, esvazie sua mente e decida por si mesmo se o que estou dizendo é verdade. Aí então, vou precisar te pedir um pequeno favor.

O corpo dela começou a se desvanecer, não em pedaços, mas em uma multidão de tiras, como as páginas de uma partitura caindo das mãos de um maestro. Depois que suas roupas e sua pele foram desfolhadas, sobrou apenas um brilho pálido diante de mim – e se eu relaxasse e deixasse o brilho tomar forma própria em vez de forçar minha mente a dar-lhe uma, eu poderia ter vislumbrado o verdadeiro *Eu puro* dela: pele macia e muito magra, com asas de luz e olhos cheios de força, paixão e nobreza. Ninguém podia ter olhos como aqueles, nenhum humano pelo menos. Sua boca, emoldurada de cima a baixo com lábios púrpuras perfeitos, se abriu o bastante para deixar um suave tilintar de música sair.

— Mate-o – ela cantou. E eu matei.

Eu drenei alguns mililitros do sangue em um saco plástico que ela trouxe. Nunca me ocorreu perguntar para que era aquilo, eu apenas vi as coisas no chão e sabia. Eu acredito que ela voltou ao seu corpo enquanto eu executava minha tarefa sinistra, porque lá estava ela quando terminei, parada na escuridão com seu sobretudo aberto para receber o precioso volume. Certamente eu não me sentia como se tivesse acabado de matar alguém. Foi um milagre ninguém ter passado por ali.

— E agora? – perguntei.

— Eu sou um anjo – ela disse — você pode se juntar a mim, trabalhar comigo, se quiser.

— Então é isso? – indaguei, repentinamente me sentindo mais sóbrio do que jamais estive — tudo que preciso dizer é "eu aceito" e você será meu anjo da guarda? – pensei um pouco mais sobre o que ela disse, e os pensamentos racionais retornaram. — Você me removeu da Sinfonia, não teria sido um grande problema se eu tivesse dito não?

— Bem – ela respondeu baixinho, retesando as sobrancelhas — eu tenho o que precisava, o sangue dessa escória. Então acredito que poderia apagar suas memórias dessa noite. Você provavelmente presumiria que foi para o bar, ficou bêbado e desmaiou. Não se lembraria de mim, não se lembraria da Sinfonia, nem de mais nada. E talvez amanhã ou qualquer outro dia, a polícia receberia as facas por correio, cobertas de sangue, com suas digitais nelas.

Sabe, sempre ouvi a frase "senti um arrepio na espinha", mas nunca soube o que significava até aquele momento. E nunca soube que anjos da guarda recorriam à chantagem. Eu tirei um cigarro da minha jaqueta e o acendi.

— Quer dizer, anime-se – ela sorriu, tentando amenizar aquela situação sombria. — Neste momento, a sua vida é uma rua sem saída. E digo isso com a melhor das intenções, mas é uma rua sem saída com potencial. Então você pode me ajudar, ou pode seguir com sua vida mundana, ela provavelmente será curta mesmo.

Eu olhei para o corpo sem nome a minha frente. Nicole estendeu sua longa perna debaixo do sobretudo e com um chute preciso, rolou o corpo para o lixo, onde provavelmente passará despercebido até começar a feder.

— Vamos lá – ela afirmou com uma risadinha — você nem pode dizer que foi autodefesa. Você drenou o sangue dele.

Isso com certeza colocou as coisas em perspectiva.

— Bem, – eu disse cerrando os dentes — você realmente faz parecer que é a coisa mais segura a se fazer.

— É sim. Mais importante que isso, é a coisa certa a se fazer.

Ficamos em silêncio por um momento.

— Claro, existe um lado ruim – ela completou.

— Eu sabia! – gritei, jogando meu cigarro.

— Não é nada demais – ela continuou.

— O que é? Você quer a minha alma? – gritei.

— Apenas sua ajuda – ela respondeu calmamente — mas quando trabalha conosco, você não é mais apenas uma parte da Sinfonia, você é um músico nela, e não deve mais fazer coisas ruins. Como roubar do seu chefe.

— Não fazer coisas ruins – retruquei gritando — como matar alguém, por exemplo.

— Isso foi diferente – ela se exaltou — isso teve um propósito.

Repentinamente a expressão de Nicole mudou. Ela sorriu, deu um tapa nas minhas costas e riu um pouco.

— Anime-se. Mesmo que seja parte do exército de Deus, você ainda pode se divertir, sabia?

Eu cambaleei para fora do beco, transtornado, voltando ao mundo. Ele não havia mudado muito nos últimos cinco minutos, mas eu tinha.

— Não acho que anjos deveriam dizer para as pessoas matarem umas às outras – eu disse.

— Acho que também pensa que todos nós usamos branco.

— Usam? – perguntei.

Ela sorriu nervosa, fechando mais o sobretudo.

— Não tem nenhum problema com branco – respondeu.

— Certo – eu disse, quase sorrindo — aceito que você seja um anjo. E já que no momento não tenho nada de melhor para fazer, acredito que posso passar um tempo com você. Você gosta de dançar?

Nicole riu como um candelabro de cristal caindo do céu.

— Você leu minha mente – ela disse — mostre o caminho.

Uma curiosidade sobre anjos: eles sempre se esquecem de mencionar alguma coisa.

Quase sempre. Nenhum anjo chegou a mentir para mim, mas sempre tem alguma informação importante que eles não pensaram que era importante até você começar a gritar e jogar coisas neles.

Nós seguimos para uma casa noturna com estilo retrô dos anos 80. Meu anjo, digo, Nicole, a garota assustadora que eu acreditava piamente ser um anjo, me contou que gostava desse tipo de lugar. Nós dançamos por algumas horas, quase sem parar. Foi ótimo deixar minha consciência relaxar e deixar meu corpo se mover com o ritmo, transpirando o medo que senti no beco. Com o tempo meu cérebro voltou a funcionar normalmente, e eu comecei a pensar no que poderia acontecer se, como seu ajudante, eu fizesse coisas ruins. Afinal, ninguém é perfeito. Eu ocasionalmente roubo. Mas nunca de ninguém que não mereça. E às vezes eu minto. Grande coisa. Quem nunca?

Quando nos cansamos, saímos da pista de dança. Conforme nos movíamos pela multidão, eu perguntei o que aconteceria se fizesse algo de ruim.

— Com o tempo – ela disse — coisas ruins aconteceriam com você. É o carma.

— Eu achei que carma era uma coisa Budista. Anjos não são cristãos?

— Não mais do que o universo é cristão – ela retrucou — o carma é uma coisa do universo. Você faz coisas ruins e eventualmente coisas ruins acontecem com você.

— O carma é a Sinfonia – concordei.

— Claro – ela deu de ombros — acredito que você poderia ver as coisas assim. Se fizer coisas ruins na Sinfonia, elas ecoam de volta para você.

— Mas trabalhando com você, um anjo, você disse que não estou mais preso à Sinfonia. Sou um jogador nela. Tenho algum controle sobre ela.

Ela consentiu.

— Vou te ensinar algumas coisas. Agora você está fora da Sinfonia, já está controlando ela mais do que imagina, mas logo será capaz de fazer isso conscientemente. Talvez eu te ensine algumas Canções.

Eu passei minha vida inteira procurando por brechas. Eu não sou preguiçoso nem nada, mas brechas tornam a vida mais fácil e pensei que tinha encontrado uma das grandes.

— Mas se eu posso controlar a Sinfonia, eu posso evitar que essas coisas ruins aconteçam comigo.

Ela sorriu para mim, mais intensamente do que tinha feito antes. Não era um sorriso bondoso. Era o sorriso de um gato olhando para um pássaro em uma gaiola aberta e desamparada.

— Não é tão simples – ela disse vagarosamente. – No Céu, nós olhamos para todos como um investimento. Nós salvamos sua vida, então seria bom se nos ajudasse a aumentar o propósito geral de altruísmo no mundo. Se for mau, não está nos ajudando e precisaremos retirar o nosso apoio.

— Meu projeto perderia o financiamento.

— É um jeito de ver as coisas – concordou.

— E eu não poderia mais passar o tempo com um anjo.

— Mais importante, você não teria mais a proteção de um anjo.

— Proteção? – perguntei — do quê?

— Quando você sai por aí bagunçando a Sinfonia, é bom ter proteção.

Ela fez contato visual com um garçom e pediu uma bebida. Vodca e tônica, eu acho. Celestiais, como vim a descobrir, adoram pausas dramáticas. Meu anjo se voltou para mim, mexendo na sua bebida em seu pequeno copo plástico com um fino canudo vermelho.

— Proteção – eu repeti.

— Sim, – ela disse — proteção.

— Proteção contra o quê?

Ela deu um gole na bebida, então um canto de seus lábios se curvou em um sorriso.

— Você não vai gostar disso – ela respondeu.

— Estou pronto – disse, esfregando as palmas das mãos no jeans.

— Demônios.

Eu não comecei a gritar imediatamente. Foi crescendo dentro de mim. Primeiro eu repeti "demônios", apenas para garantir que tinha ouvido certo. E ela concordou com a cabeça, e eu repeti mais alto, para ter certeza de que ela ouviu direito. Ela concordou novamente e eu repeti mais alto, então me calei quando percebi que mesmo com o sistema de som do lugar, as pessoas estavam começando a olhar para mim. Mas nesse momento, Nicole estava me puxando pela fivela do cinto para outra parte mais silenciosa do clube.

— Demônios – eu sussurrei.

— Demônios – ela assentiu.

— Você se esqueceu de falar dos demônios antes – afirmei.

— Bom, quando você tem anjos, você tem demônios – ela respondeu — É simples assim. Você faz parecer que é muito importante. A verdade é que eu raramente tenho que lidar com demônios.

— Demônios – eu disse.

— Quase nunca.

Isso não me fez sentir melhor.

— Então eu deveria temer os demônios, mas não ligar muito pra isso. Mas se eu posso controlar a Sinfonia, eu não poderia evitar os demônios e ainda . . . talvez . . . não fazer exatamente coisas boas o tempo todo?

Nicole suspirou, olhando para o canto mais distante do lugar e deslizando os dedos por seus longos cabelos loiros.

— Certo – ela admitiu — Certo. Você não tem que fazer coisas boas o tempo todo. Não vai te matar, entende, mas você não tem que ajudar todas as velhinhas a atravessarem a rua ou alimentar cada criança faminta. Os humanos têm que fazer coisas para si mesmos ou qual seria o ponto? Estamos aqui para ajudar no caminho.

— Mas você não pode sair por aí abertamente fazendo coisas erradas – terminou.

— Coisas ruins aconteceriam comigo se fizer isso.

— Coisas ruins aconteceriam – conclui, tomando um gole de sua bebida.

— E eu não seria capaz de pará-las.

— E você não seria capaz de me parar – ela disse, e isso acabou a conversa.

Nós saímos por uma porta traseira que ninguém parecia estar vigiando. Nicole teve cuidado para manobrar seus saltos brancos ao redor das poças de chuva que estavam por toda viela.

— Por que queria tanto dançar? – eu perguntei.

— É uma das maneiras de regenerar minha essência – revelou. Antes que pudesse abrir minha boca, ela continuou. — A Essência é a energia do universo. Tudo que vive gera Essência, de uma maneira ou outra. Sabe como os corredores de maratona falam sobre o 'barato da corrida'? É assim que essas pessoas geram essência. Dançar funciona para mim. Nós celestiais usamos a Essência para controlar a Sinfonia, da melhor maneira possível. Lembra-se quando aquele cara saiu voando de perto de você no beco? Eu usei Essência para arremessá-lo; na verdade, eu usei o pouquinho que me restava.

— Anjos passam muito tempo em becos – eu pontuei.

— Alguns, sim – ela respondeu — Eu tenho minha casa. Ela tem acabamento rosa e uma cerquinha branca. Você vai gostar. Mas sair para dançar me deu Essência o bastante para executar uma tarefa rápida, então agora vou deixar você com um amigo meu.

— Ótimo – eu disse — Eu acabei de te conhecer e você já vai me deixar com outro como um bicho de estimação irritante.

— Você só é irritante quando age assim – meu anjo brincou.

— Vejo você em breve – ela parou na entrada de um beco. — Diga-me quando vir um carro roxo. Não tem como errar.

Eu fiz como ela pediu e em alguns minutos o carro mais feio, mais horrendo e mais roxo que já vi rastejou pela esquina. Eu fiz um sinal e ela saiu do beco, acenando como se fosse um táxi. Ele parou instantaneamente, o cheiro de borracha queimada tomando o ar.

A porta de trás do carro abriu e Nicole me empurrou naquela direção.

— Ele é um amigo meu – afirmou voltando para o beco — Eu encontro vocês dois daqui a pouco.

Eu tropecei para dentro, e o carro mais feio do mundo saiu tão rápido que eu caí no assoalho.

Quando consegui me levantar, vi duas pessoas no carro, ambas nos bancos da frente. Uma mulher estava amarrada e amordaçada, mas com o cinto de segurança, no banco do passageiro. O motorista era um homem grande, e digo grande em músculos e gordura, com tufos de cabelo vermelho saindo dos muitos buracos de sua jaqueta de couro surrada. Nós fizemos contato visual pelo espelho. Ele usava um antigo óculos de proteção para aviadores. Me cumprimentou com um gesto de cabeça. A garota e eu fizemos um contato visual muito mais desconfortável conforme ela se contorcia no banco para me ver melhor. O motorista, gentilmente, mas com firmeza, segurou suas mãos amarradas e as colocou de volta em seu lugar, a virando para frente novamente.

— Olá – eu disse acenando, tentando quebrar o gelo.

— Então você é o novo amigo da Nicole – disse o motorista.

— Ah, sim – o carro ficou em completo silêncio.

— Há quanto tempo trabalha com ela? – ele perguntou.

— Algumas horas – afirmei.

— Que merda, – ele gritou batendo a palma da mão contra o volante — não tem ninguém com experiência hoje em dia?

— Então, você é um anjo? – indaguei, não querendo voltar ao silêncio dolorosamente desconfortável.

— Sou um Querubim – ele me corrigiu. Você podia ouvir a inicial maiúscula.

— Qual a diferença entre um Querubim e um anjo normal?

— Espera aí – ele disse curvando o cenho — um Querubim é um anjo normal. Não, apaga isso. Um Querubim é um tipo de anjo normal. Sabe, existem diferentes Coros de anjos. Eu pertenço ao Coro dos Querubins. Seu anjo, a Nicole, é uma Mercuriana.

— Então, hum, quantos anjos têm por aí? – perguntei ao Querubim.

— Um monte.

— E quantos demônios tem por aí? – continuei hesitante.

— Um montão de montes. Demônios de todo tipo e tamanho, trabalhando para promover todo tipo de mal que você possa imaginar. Existem cerca de um porrilhão de demônios. Falando em demônios, você sabe o que aconteceu com o outro servo da Nicole?

— Não sei – dei de ombros.

— Ela provavelmente o matou. Melhor ainda, deixe-me adivinhar. Ela é sorrateira. Aposto que ela mandou você matá-lo para impedir que ele gerasse qualquer vibração ruim e agora ela vai usar um pouco do sangue dele para convocar o Arcanjo dela.

E quando eu tinha chegado ao ponto em que achei que nada mais me chocaria, caramba!

— Ela fez isso mesmo! – gritei aterrorizado — Ela fez isso mesmo! Ela me fez matar um cara, tirar o sangue dele, e então . . .

— Espera, espera! – ele gritou mais alto que eu. Calei a boca. — O antigo servo da Nicole era um babaca dos piores, entende? O garoto revelou nosso disfarce para um par de demônios que quase nos mataram.

— Para que ela precisava do sangue?

— Já tentou chamar a atenção de um Arcanjo? – ele perguntou sarcasticamente. — É

INTERLÚDIO

Nicole torceu o guidão para a esquerda, forçando sua motocicleta para fora da estrada, como um cavalo de corrida em direção à linha de chegada. Depois de chegar ao que ela esperava ser as profundezas de um bosque, desligou a moto e os faróis e deslizou sobre as folhas caídas até encostar a moto em meio a escuridão. Ela chutou o cavalete da moto, andou por mais alguns metros e começou a tirar sua blusa conforme girava lentamente no mesmo lugar. Seu cabelo loiro se afastou do corpo enquanto ela olhava para cima, se concentrando nas copas das árvores que rodavam e nas estrelas acima delas.

Ela girou mais e mais rápido, uma mão acendendo um Zippo e entalhando padrões no ar com a chama enquanto seu ritmo aumentava. Ela começou a uivar, o som se fundindo com as chamas rodopiantes, mas parou abruptamente quando ouviu mãos batendo palmas.

— Ótimo – disse Gabriel, Arcanjo do Fogo — acredito que tenha o sangue?

— Na moto – disse Nicole, apontando sobre seus ombros conforme olhava para baixo para abotoar sua blusa. Eles ficaram em silêncio conforme Nicole retirava as folhas de sua roupa, antes de vesti-la novamente. Era outono e o ar do anoitecer estava começando a esfriar.

— Então? – disse Gabriel, erguendo a sobrancelha.

Nicole riu enquanto buscava por suas botas ao redor.

— Achei que gostaria de saber por que o chamei.

— Sim, – disse Gabriel friamente, pesando as sacolas de sangue em suas mãos — fiquei curioso. Foi assim que recebeu essa nota de dissonância?

— Não por causa do sangue – ela disse vagarosamente — o sangue é do meu servidor. Meu antigo servidor. Tive de golpeá-lo, apesar da dissonância, para salvar a vida de um inocente. Mas eu já recrutei – Nicole ficou em silêncio abruptamente após um olhar incisivo do Arcanjo do Fogo.

Gabriel olhou para as sacolas com mais cuidado, as segurando de maneira a refletirem a luz das estrelas.

— Além disso, há alguns demônios na cidade, mas acho que fiz com que se atacassem mutuamente.

O Arcanjo consentiu.

— Mas... – disse Gabriel.

— Mas eu preciso de algum Malakim. Por segurança. Apenas por um dia.

Gabriel franziu a testa.

— Não posso fazer isso. Há outras coisas acontecendo.

— Então me devolva minha arma, – disse Nicole fitando seu Superior — pelo menos me dê uma chance de lutar.

— Gostaria de uma chance de lutar? – Gabriel riu, um sorriso sarcástico se espalhou pela sua face. — Você está sem Essência? Por que não sai para dançar por mais algumas horas?

Nicole virou seu rosto como se tomasse um tapa.

— Foi apenas um pequeno favor – ela murmurou.

— Um pequeno favor – Gabriel vociferou, com chamas crepitando por trás de seus olhos — um pequeno favor! Você fez um pequeno favor ao Arcanjo das Flores, e ela a recompensou com um Rito; o mesmo Rito que você usou para gerar a Essência e me invocar aqui, neste lugar, nesta noite.

— Veja – Nicole disse com a voz trêmula — por favor, foi para um amigo. Eu tinha que ajudá-lo. Ele estava em perigo e eu não poderia deixá-lo morrer. Então Novalis me mostrou como gerar Essência dançando. Perdoe-me por não te invocar usando a Essência de um dos seus próprios Ritos, mas entre a traição do meu servidor e o meu artista sofrendo overdose de heroína demoníaca, eu não consegui pensar direito ultimamente.

Os sons da cidade ecoavam pela floresta. Um cigarro se materializou na mão de Gabriel, aceso. Ela inalou profundamente, consumindo quase metade do cigarro em uma tragada.

— Eu peço seu perdão – disse Nicole.

Gabriel abaixou a cabeça, soprando fumaça em seu anjo. Nicole arqueou as costas, o corpo tremendo com a força da tosse.

— Você é uma de minhas servidoras favoritas – disse Gabriel, rolando o cigarro por entre os dedos — Odiaria que algo acontecesse com você.

— Mas – prosseguiu — você sabe que a Arcanjo Dominic está sempre procurando por heresias entre os meus servidores. Agora os olhos dela estão em Eli e Novalis. Se os ajudarmos, aumentamos as chances de a inquisição divina focar seus inquéritos sobre nós.

— Isso foi há mil anos!

— Isso foi ontem, – replicou Gabriel com um grito enlouquecido, pressionando a brasa do cigarro contra a bochecha de sua veste corpórea — mas você fez bem de ajudar o servidor de Novalis. Estou apenas dizendo para ter cuidado ao receber presentes de certas pessoas.

— Sim, minha senhora – disse Nicole se curvando, tentando evitar o cheiro da carne queimada.

— Você vai encontrar sua arma em seu bolso. Acredito que não tenha tempo para dirigir de volta para a cidade. Assuma sua forma celestial e vou mascarar sua presença enquanto se move pela Sinfonia.

— Sim, minha senhora.

— Mais alguma coisa? – o Arcanjo disse com expectativa, pressionando um dedo contra o buraco na sua bochecha.

— Sim, – Nicole sussurrou enquanto sua carne se tornava luz — obrigada.

um saco. A mente deles está espalhada por aí, o tempo todo. Mesmo seus servidores favoritos têm que se desdobrar para fazer com que eles ouçam. No caso do Arcanjo dela, o sangue de seu traidor, com um pequeno ritual estiloso, funciona muito bem.

— E por que não pude ir com ela?

— Não iria funcionar – replicou o Querubim.

— Lembra-se de quando você era criança e arranjava problemas, e então levava um amigo para casa com você para que seus pais não brigassem tão feio quanto fariam se estivesse sozinho?

Eu assenti.

— Funciona do jeito oposto com Arcanjos.

— Então o que estamos fazendo aqui?

— Nós somos um chamariz – ele disse abaixando seu vidro para cuspir na rua. — Convidar um Arcanjo para o chá pode causar grandes ondulações na Sinfonia, então estamos dirigindo pela cidade soltando pequenos sinais de Essência que dizem "estou aqui", para os demônios não entenderem o que estamos planejando.

Eu segurei minha cabeça entre as mãos e balancei para frente e para trás.

— Se não se importar — comecei — você poderia voltar um pouco e me dizer o que está acontecendo? Digo, o plano de ação atual?

— Nicole descobriu essa pintura de . . . bom, eu afirmaria que é da idade média, mas eu não me lembro de muitas pinturas boas daquela época. Vamos apenas dizer que é velha. E nas mãos de um artista, um verdadeiro artista, essa pintura em particular pode ser usada para prender um celestial.

— Prender?

— Sim. Se o Celestial estiver em sua presença, o artista pode pintar um demônio, ou, eu acho, um anjo, na imagem, prendendo ele lá dentro, indetectável, até que outro seja pintado em seu lugar, ou um artista diferente pinte algo por cima, libertando o prisioneiro. É claro, ambos os lados estão buscando por esse quadro há um tempo: galerias japonesas privadas, o porão do Vaticano, os lugares de sempre.

— Onde ela encontrou?

— Eu não sei – afirmou ele — mas está conosco agora. Nós deveríamos fazer a entrega. Mas a artista que faria o trabalho de prender nossa vítima, está, digamos, indisposta.

— Indisposta?

— Morta, na verdade. Ela sofreu uma overdose hoje de manhã, muito suspeito. Achamos que foram os Diabólicos.

— Os Demônios – afirmei.

— Sim. Seu predecessor nos delatou.

— Caramba, me dá um pincel – eu disse – eu mesmo faço.

— Não, não, não. Não pode ser qualquer um. Você tem que arranjar um artista sintonizado com a pintura, o que leva muito tempo e esforço, sem mencionar achar a pessoa certa primeiro.

— Então, e agora? – perguntei — onde estamos indo?

— Lugar nenhum – ele respondeu — agora só estamos andando a esmo. Nessas horas eu gostaria de ter um Ofanim por perto.

— Ofanim?

— Eles são os agentes de movimento da Sinfonia. Cada Coro de anjos tem sua própria maneira de perceber a Sinfonia, sua própria ressonância com a realidade. Os Ofanin são bons com movimento. Eles nunca param. Se existe uma maneira de prosseguir, eles sabem instintivamente qual é.

— Parece legal.

— É, é útil. Os Mercurianos, como a Nicole, descobrem várias coisas sobre uma pessoa apenas olhando para ela.

— E você? – indaguei — O que você faz?

— Sou um Querubim, eu protejo as coisas. Como a Patrícia aqui. Ela é uma garota importante.

O Querubim deu uma batidinha no joelho de sua passageira conforme passávamos por um sinal vermelho, mas ela continuou olhando para frente.

— Estou sintonizado com ela, entende? Assim como a artista estava sintonizada com a pintura. Ela está me ignorando agora porque ela sabe que isso me irrita, mas não importa onde ela vá ou o que faça, eu sei por causa da minha ressonância.

— Ela não vai a lugar nenhum assim.

Ele estremeceu.

— Sim, esse é o problema. Em momentos assim, quando se tem demônios rastejando em todos os cantos, você precisa se precaver. Quando digo que estou sintonizado com ela, não é apenas que tenho um tipo de conexão com ela, é que ela, literalmente, é uma parte de mim.

Ele esticou a mão gorda e peluda e virou a face dela em direção a dele. Ela balançou a cabeça violentamente até que ele agarrou sua mandíbula e segurou com força. Quando seus olhos se encontraram, ela parou de se debater.

— Eu a amo mais do que amo qualquer outra coisa em toda Sinfonia, e mesmo que ela me odeie por fazer isso quando as coisas ficam um pouco tensas, eu sou obrigado.

— Por quê?

— Se não fizer, e algo acontecer com ela, isso iria me destruir, literalmente. É assim que nós somos. Eu tenho que protegê-la, entende? É minha natureza. E permitir que alguma coisa – qualquer coisa – aconteça com ela, destruiria minha ressonância com a Sinfonia completamente.

— Quanto mais distantes ficamos da Sinfonia – prosseguiu o Querubim, seus olhos se apertando e sua voz ficando mais baixa

— mais você fica pensando se existe algo lá fora, entende? Talvez exista um bem maior além daquele que você vem protegendo todo esse tempo. Talvez todos os seus parceiros do outro lado estejam certos. E então você Cai.

Ele ilustrou isso batendo com o punho sobre sua palma aberta e eu saltei tão alto que bati minha cabeça no teto do carro. O Querubim riu. Patrícia também, tossindo através da mordaça.

— Mas não se assuste – disse seguindo após um semáforo — nós conseguimos ficar longe dos demônios até agora.

E é claro que foi exatamente nesse momento que um pequeno carro esporte nos atingiu, fazendo nosso carro girar pela rua até parar ao bater em um poste telefônico. Falando do diabo.

Quando recobrei a consciência, o banco do passageiro estava vazio e Patrícia parecia completamente atordoada. Ela tinha um corte profundo na testa, sangrando como esse tipo de ferimento costuma sangrar. Eu olhei pela janela. O carro esporte, que parecia surpreendentemente intacto, estava estacionado do outro lado da rua. Duas figuras caminhavam em direção ao nosso veículo. Eu podia ver o Querubim parado entre eles e nós.

— Cara, você não estava dirigindo um carro discreto – disse a primeira figura, um homem jovial e magro em um terno preto, fumando dois cigarros em uma mão e segurando uma longa faca na outra. Ele tragou profundamente e jogou a cabeça para trás, soltando uma nuvem de fumaça que quase escureceu o céu.

A outra figura era imensa. Muito maior que o Querubim, o que me apavorou quando percebi. Debrucei-me para frente e comecei a desamarrar a Patrícia. Eram bons nós, demorei quase um minuto. Eu pude ouvir a luta do lado de fora enquanto me esforçava. Assim que soltei suas mãos, ela mesmo soltou os pés enquanto eu removia a mordaça. Antes que pudesse dizer qualquer coisa, ela disparou para fora do carro e começou a gritar.

Maldição, pensei comigo mesmo. *Agora eu vou ter que sair do carro.*

Patrícia estava segurando o Querubim e ele tossia sangue sobre ela. Seu peito se moveu um pouco e parou. Só tive tempo de distinguir com dificuldade a bagunça deformada que um dia foi a figura maior, pois o cara magro veio para cima de mim em um lampejo, segurou minha mão direita e mordeu com força. Eu pude sentir a junta se deslocar e pensei: "Com certeza ele não vai arrancar meu dedo com uma mordida." Eu olhei minha mão. Ele tinha arrancado meu dedo. O sangue pingava do queixo dele, escorrendo de um sorriso doentio e selvagem.

Obviamente, pensei sozinho com meu cérebro traumatizado, *isso é um demônio*.

— Onde está a pintura? – ele falou em tons lentos e medidos, cuspindo sangue em meu rosto.

— Eu não sei – respondi. Ele me bateu e, entre os tapas, a única coisa que eu conseguia perceber era o mantra balbuciado por Patrícia para o Querubim moribundo — Isso é apenas uma veste, apenas uma veste.

— Você não tem ideia de como meu dia foi ruim — ele disse, chutando minhas costelas depois que caí no chão. Por sorte, ele se cansou de bater em mim e foi olhar o carro. Não demorou muito para olhar no porta-malas, de onde tirou um pacote longo e chato, envolvido em papel marrom.

— Ah, isso é ótimo – exclamou, beijando o pacote. Mesmo caído no chão eu pude ver a grande marca do beijo sangrento no pacote conforme o demônio passava por mim, como uma carta de amor de uma namorada demente. Ele andou calmamente até o carro, colocou o pacote no banco do passageiro e saiu, deixando Patrícia e eu tremendo e chorando. Apenas algumas horas antes, eu continuava pensando, eu estava feliz e bêbado.

Uma figura brilhante apareceu na luz da noite, flutuando até nós. Nicole coagulou sua forma corpórea.

— Ele pegou a pintura – disse Patrícia em meio ao choro.

Meu anjo me pegou, me jogou no carro do Querubim e acelerou para longe da carnificina, deixando Patrícia acalentando o corpo de seu anjo como uma Pietà moderna.

— Tariel lhe contou sobre tudo? – ela perguntou enquanto voava pela estrada como um morcego fugindo do Inferno. Eu balancei a cabeça, ainda fraco pela perda de sangue.

— Tariel – ela insistiu — O Querubim.

— Sim – eu afirmei, balançando a cabeça para me manter acordado. — Artista, Arcanjo, Coros.

— Bom, eu imaginei que ele ia lhe contar o básico.

Andamos por um tempo em silêncio.

— Sinto muito pelo seu dedo. Eu posso arrumar isso quando conseguir um pouco de Essência de volta.

— O que acontecerá com Tariel?

— Acredito que ele vai acordar no Céu a qualquer momento, se sentindo muito mal. Ele deve ter apanhado muito do demônio grande, mas eu percebi que o cara não estava exatamente de pé. Logo ele conseguirá Essência o bastante para moldar outra veste corpórea para ele, e então voltará a andar pelas ruas. E não se preocupe com Patrícia. Aquilo é o pior relacionamento de co-dependência que já vi, vai ser bom para ela ficar sem ele durante um tempo. Tariel voltará logo, e ele vai ficar feliz em amarrá-la novamente em algum porão. Ela diz que não gosta, mas acho que sente falta dele. Os humanos conseguem se acostumar com quase qualquer coisa.

— O que conseguiu com o Arcanjo?

— Um pouco de tempo. E como eu pedi com jeitinho, ele devolveu minha arminha.

— Sua o quê?

— É uma pistola pequenininha, com uma câmara sagrada, grande o bastante para guardar uma única bala sagrada. Não é muito precisa, mas se mirar bem você consegue derrubar um demônio. Se tiver sorte. Meu Arcanjo, Gabriel, tirou ela de mim pois disse

que eu estava dependendo muito dela. Ele me devolveu por ter achado o delator em nossa organização, meu antigo servidor.

Ficamos ambos em silêncio por um momento.

— Imagino que Tariel também tenha lhe falado sobre isso – eu não falei nada. — Bom, de qualquer jeito, a vantagem disso tudo é que temos apenas um demônio para caçar, aparentemente. Mas, sem mais milagres por hoje, estou sem Essência.

— Não podia pedir mais Essência para o seu Arcanjo?

— Quando se pede mais dos Arcanjos, – ela disse como se estivesse recitando um dito popular — eles esperam muito mais de você.

Eu provavelmente pareci confuso, porque ela adicionou:

— Isso pode ser ruim, mas se sobrevivermos até a aurora – afirmou, conduzindo o carro do anjo morto pela interestadual — estaremos salvos.

— O que acontece na aurora?

— Eu recebo um pouco de Essência de volta. Acabei com tudo que tinha invocando meu Arcanjo, mas toda manhã, conforme o sol sobe pelo horizonte, os anjos recobram sua Essência perdida. Com um pouco de Essência, eu posso fritar aquele demônio. As forças de Lúcifer dependem do seu número, não de sua força.

— E se não conseguirmos?

Nicole riu.

— Se não, então teremos de esperar que nosso demônio chegue perto o bastante para ser atingido pela minha arminha antes que arranque nossas cabeças.

— E se isso não funcionar?

— Então verei você no Céu – ela conclui, acelerando o carro pela entrada da sua casa. Quando ela ia sair do carro, eu a segurei pelo pulso.

— Espere um segundo – guinchei — como vamos saber que ele não está lá dentro esperando por nós?

— Não sabemos – ela afirmou — na verdade, provavelmente ele está. Eu dei a chave para ele na última vez que o encontrei.

— Você não tem um detector de demônios acoplado ou algo assim?

Ela deu de ombros.

— Não mais do que demônios tem detectores de anjos. Mas se te faz sentir melhor – ela fechou os olhos e colocou uma mão na própria testa — hum, não, sem demônios aqui.

— Certeza?

— Não – ela sorriu — pare com isso.

— Merda – ela disse, passando pela porta, pegando um vestido envolvido em plástico pendurado num cabide do corredor e rodopiando pela casa — Lavanderias! Eles chamam isso de branco? Sabia que devia ter pegado eu mesma. Eu teria feito com que consertassem isso.

— Olá querida! – disse o demônio, mostrando seus dentes conforme saía da escuridão da cozinha — Que bom que pode dar uma passadinha.

Ela deixou cair o vestido.

— Você de novo? – ela perguntou. Ele andou em nossa direção, vindo das sombras. Ele estava com sua faca novamente nas mãos, o que me dizia que ele estava sem Essência ou teria nos fritado quando entramos. Em algum lugar dentro de mim, me senti orgulhoso por entender como as coisas funcionavam.

— Isso vai ser divertido – ele ameaçou — eu não faço nada assim há, bom, uma meia hora, mais ou menos.

— Venha me pegar – ela disparou.

— Vamos lá, querida – ele avançou, agarrando o braço dela com sua mão livre, puxando-a para perto — Beije-me e me chame de Jesus.

Mais rápido do que pude perceber ela retirou sua arminha do casaco e fez um buraquinho no peito dele.

— Você é . . . uma grande vadia, – ele disse, o sorriso congelado em seu rosto conforme caía de joelhos. Ela colocou seu salto branco e fino no peito ensanguentado do demônio e o empurrou gentilmente de costas até o chão, assim ele não cairia de cara e ensanguentaria todo o seu tapete.

— Vejo-te mais tarde, fofinho – ela disse soprando um beijo, e com um grande arfar a veste morreu.

— Isso foi anticlimático – eu disse tremendo.

— Posso estripar ele mais tarde, se preferir. Eu provavelmente faria isso de qualquer jeito, me deixaria muito feliz.

Eu tremi e coloquei minha mão ensanguentada no bolso.

— Vá para casa dormir um pouco – ela disse, olhando para mim e recarregando sua arminha. A bala entoou sussurros de devoção eterna conforme deslizou para seu sepulcro disparador. — Amanhã vai ser um dia movimentado. Você tem que pegar um pouco de sangue com um amigo meu, e então encontrar para mim outro artista medíocre com uma reputação fora do comum. Imagino que existam muitos nessa cidade.

— Mas por que eu tenho que fazer o trabalho pesado? Achei que você deveria ser meu anjo da guarda.

Nicole riu.

— Você é tão fofo. Eu preciso manter você por perto. Você pode pensar em mim como um anjo da guarda, mas eu não sou seu anjo da guarda. Na verdade, é mais como se você fosse meu humano da guarda.

— Agora saia – ela disse me olhando de maneira severa e fria — faça o que eu mandei.

— Coisas boas – eu sussurrei pensando em meu predecessor.

— Só as melhores – ela cantarolou. — Agora tire esse corpo daqui e não deixe cair sangue no meu tapete. Foi uma criatura terrível que eliminamos nessa noite.

— Ele parecia achar que era seu namorado – afirmei.

— Ele foi – ela respondeu olhando o corpo — há muito tempo. Nicole olhou para mim com um sorriso que quase poderia ser maligno.

— Ex-namorados surgem nos piores lugares – ela explicou. — Agora, por favor, ao trabalho.

— Claro – concordei, ficando mais resignado com o meu destino. Eu prometi a mim mesmo uma nova vida, não foi? Parece que achei uma.

Eu olhei para o corpo retorcido do demônio. Seu sorriso mortal me observava. Por um lado, eu tinha certa simpatia por ele. Ele não queria ser mau, era apenas sua natureza. Repentinamente, eu não tive mais vontade de virar uma nova página mexendo em mais um cadáver no meu aniversário.

— Vou dormir um pouco antes – eu disse, fechando meu casado e rumando para a porta.

— Certo. Ligue para a polícia e descubra se o carro do morto aqui apareceu estacionado em alguma vaga para deficientes ou algo do tipo. É a cara dele. Nós, e com nós eu quero dizer você, é claro, podemos entrar no pátio da polícia hoje à noite e roubar a pintura de volta. E vá até a livraria de obras de arte do campus enquanto estiver fora. Encontre outro artista que possamos enganar para prender um demônio.

— Mais alguma coisa? – perguntei.

— Tenha um feliz aniversário – ela sorriu com seus dentes perfeitos e perolados.

— Pode deixar – eu disse, tropeçando pela porta. Eu também estava começando a ter mais simpatia pelo meu predecessor. O ar antes do amanhecer da cidade parecia limpo e fresco. Eu estiquei meus braços em direção ao horizonte, bocejando, desejando o sonho brilhante do amanhecer, o descanso libertador temporário.

— E você pode levar minhas roupas de volta à lavanderia? – ela gritou pela porta — Eu não acredito que chamam isso de branco.

Um Sonho Obscuro

— Não estou chorando – retruquei Charlie.

— Tudo bem – ele disse, acalmando-se enquanto seus cascos voltavam a ser pés de pele rosada — fique aí sentado, sem chorar, enquanto eu coloco minhas entranhas onde elas deveriam estar.

Embora aquele anjo tenha o machucado bastante, ele aguentou como uma montanha, segurando seus intestinos no lugar enquanto usava até a última gota de Essência para curar seu corpo ferido.

— Que merda – Charlie disparou depois de mexer com seus intestinos por algum tempo — isso não está funcionando. Olha, eu vou me esconder na minha garagem e conseguir outro corpo. Vá para lá quando puder.

— Não, não! – gritei balançando os braços rapidamente para evitar que ele fosse embora — depois que se acomodar no novo corpo, venha para a minha casa. Nós ainda temos outro problema.

— O quê? – respondeu Charlie. Não foi uma pergunta, foi uma exigência. Eu tinha que ganhar tempo até pensar em alguma coisa. Charlie é durão, mas se eu contasse para ele agora sobre o esquadrão de anjos vingadores que chegaria pela manhã, ele poderia se lembrar subitamente de um compromisso fora da cidade e então, o que seria de mim?

— Eu te falo quando você chegar lá – desabafei. Ele olhou para mim com os olhos apertados, então suspirou e concordou. Seus olhos perderam o foco antes de rolarem de volta para dentro da cabeça. Houve um estrondo conforme cento e dez quilos de carne morta caíam sobre o pavimento.

Eu enxuguei as lágrimas dos olhos e observei a cena. Nós matamos um anjo – de algum jeito! — e uma vez que as duas pessoas escondidas no carro do Querubim estavam morrendo de medo, era provável que fossem apenas humanos. Eu arrumei minha gravata e balancei a cabeça. Com humanos eu podia lidar. Era o que estava a caminho que eu não queria ficar esperando. Por toda a minha volta, a Sintonia retumbava como um dedo martelado devido ao caos que geramos. Meu ritmo cardíaco dobrou. Quando a Sinfonia leva uma surra dessas, pode ter certeza que os dois lados estão a caminho para descobrir o que aconteceu.

A Sinfonia é como nós, os celestiais – quero dizer, anjos e demônios – chamamos a estrutura fundamental da realidade. E ainda que a realidade seja bem resistente de certa maneira, nós a atingimos muito forte hoje, jogando Essência para todo lado, mudando de forma o tempo todo, deixando uma trilha de rastros que um monte de anjos poderiam seguir facilmente até a nossa porta dos fundos. Você sabe, fizemos todo tipo de coisas que eles te ensinam na escola de demônios que é ruim – não ruim do tipo "matar e trucidar," mas ruim como "com certeza péssimo para minha causa, de modo geral, e genuinamente terrível para mim em particular".

Então, a pergunta não era SE meu Príncipe percebeu a Sinfonia tremendo, mas QUANDO ele usaria seu tempo para me perguntar sobre isso pessoalmente. O lado ruim de ocasionalmente ter a atenção exclusiva de um Príncipe Demônio é que às vezes você tem a atenção exclusiva de um Príncipe Demônio. Eu estremeci em silêncio, tentei acalmar meu coração e comecei a preparar minha história.

— Não foi nada de mais, ó mais sombrio e obscuro dos senhores sombrios – tentei me imaginar dizendo enquanto as coisas ficavam

mais complicadas – as coisas aconteceram mais ou menos assim . . .

Deixe-me ir direto ao ponto. Nada disso é minha culpa. Não sou responsável por nada disso. Eu juro por . . . eu juro, eu não sabia o que estava acontecendo. Eu só tive um fim de tarde ruim e agora tudo foi para o inferno.

Eu estou na Terra há três anos, embora seja mais velho do que me preocupo em lembrar. E tudo se torna um borrão depois de um tempo. Mas nesses três anos, eu só lidei com os demônios para os quais fui designado: Adam, Sabrina e Charlie. No começo, tudo que sabia sobre eles é que, como eu, eles estavam nas boas graças de seus respectivos Príncipes. Sabemos que somos peões, então, mesmo que soubéssemos que fomos designados para trabalhar juntos, havia pouca confiança entre nós. Eles nunca me disseram para quem trabalhavam e eu nunca perguntei. Se alguém sabe seus objetivos, pode predizer suas ações. Não o tempo todo, mas o bastante para tornar sua vida deprimente.

Adam é um Balserafim, um típico psicólogo demoníaco. Os Balserafins são os Serafins que caíram em desgraça. Enquanto os Serafins são os detectores de mentira do Céu, os Balserafins são os maiores mentirosos do Inferno. Adam tenta parecer um intelectual moderno, ele quer que você pense que ele é um demônio do velho mundo em um corpo jovem. Eu sempre achei ele um idiota pretensioso com um rabo de cavalo. Em diversos momentos, Adam me deu motivos para acreditar que ele trabalhava para metade da realeza demoníaca esperando que eu fosse me abrir para ele. Eu nunca fiz isso.

Do outro lado da escala dos descolados está Sabrina. Ela é uma Lilim, e ela é ótima nisso. As Lilins podem convencer praticamente qualquer um a fazer quase qualquer coisa. Eu sou a prova disso, eu acho. Eu tenho quase certeza que ela trabalha para a Princesa dos Pesadelos, Beleth, embora Lilith sempre seja uma boa segunda opção para esse tipo de demônio. Ela sempre foi uma pessoa boa para se conversar, mas eu raramente a vi longe do Adam.

Sabrina e Adam tinham uma relação firme, do tipo que se mantém apenas pelo desdém mútuo pelo resto do mundo e a força universal da inércia. Para os demônios, esse é um tipo saudável de relacionamento. Certamente, era um que eu invejava. Eu sempre senti uma atração doentia por Sabrina, mesmo quando ela não estava utilizando seu charme diabólico em mim.

E também tem o Charlie. Nós trabalhamos para o mesmo Príncipe. Eu sempre posso chamá-lo para salvar o dia, e ele raramente faz perguntas. Ele vai fazer praticamente qualquer coisa desde que sirva ao nosso lado, o que normalmente significa fazer com que as coisas sangrem, explodam, queimem ou virem sal. Fico feliz que Charlie esteja do meu lado. Ele é bastante violento, mesmo para um Calabim.

Nós temos nossos próprios esquemas, mas ajudamos um ao outro de vez em quando. Pode ser que existam outros demônios na cidade, mas nunca ouvimos falar deles. Ou pelo menos *eu* não ouvi. Eu tenho a impressão de que a atitude forte e silenciosa de Charlie é apenas uma fachada, e que ele sabe muito mais do que deixa transparecer, mas ele é legal. E mesmo que eu não confesse isso, nem sob tortura, pode ser que eu confie nele um pouquinho.

Adam, Sabrina e eu nos reunimos toda quinta à noite em uma pequena cafeteria no centro e eu encontro com Charlie em sua oficina de motocicletas em domingos alternados. Pelo que sei, Charlie nunca encontrou Adam ou Sabrina fora do trabalho. Fora isso, as únicas vezes em que vi um deles foi quando estávamos trabalhando juntos em algum projeto: seguindo um bom samaritano suspeito, incriminando celebridades que não seguiram nossos planos e rastreando ameaças benevolentes ocasionais, o normal.

Na verdade, houve bem pouca atividade por parte das Hostes. Muito de vez em quando, sentimos o eco de algo com fedor de divindade, mas nunca conseguimos rastrear. Repetidas vezes acabamos nos animando por nenhuma razão em particular. Nada fica melhor na ficha de um jovem demônio do que receber os créditos por descobrir uma ameaça angelical previamente desconhecida – e nós sabíamos disso. É uma boa maneira de ficar famoso. Por isso não me surpreendeu o Adam não ter me contado sobre o anjo até que seu plano explodiu na cara dele.

Adam pediu para que eu e Sabrina o encontrássemos no estacionamento do Tacos Rocko. Não gosto muito de comida mexicana, mas eu fui. Como eu disse, tínhamos que ajudar uns aos outros. Nossos Príncipes nos ordenaram a ajudar um ao outro, com ponderação. Se Adam tivesse pedido para me encontrar em frente a uma igreja sagrada, eu perguntaria qual. Uma vez eu pedi a ele para me encontrar em um necrotério com alguns alicates e três revistas de moda, e ele nem piscou. Então hoje teríamos comida mexicana.

Ele já estava lá quando cheguei, apoiado no porta-malas de seu conversível vermelho e admirando suas unhas. Sabrina estava sentada no banco da frente, ajeitando a maquiagem usando o retrovisor.

— O negócio é o seguinte – Adam me disse conforme entrava no carro — é um trabalho mesquinho, mas eu tenho que fazê-lo. Esses caras estão com falta de pessoal no turno da noite, especialmente hoje. Nós entramos, cada um pede uma tonelada de comida e fazemos o lugar ficar completamente atolado. A ideia é fazer que as pessoas fiquem nervosas com a demora, acabar com a confiança da equipe e finalmente virar uns contra os outros.

Ele me jogou cinquentinha e andou em direção ao restaurante.

— E eu disse um monte de comida – resmungou sobre o ombro. Eu fiz contato visual com a Sabrina conforme ela saiu do carro, mas ela apenas deu de ombros de maneira cuidadosamente orquestrada.

— Com licença, – eu disse, levantando um dedo para perguntar — por que não faço o pedido no drive-thru? Um ataque em três frentes e tal.

Adam sorriu para mim como se eu fosse um caipira.

— Eu desativei o microfone do drive-thru enquanto esperávamos por você – explicou. — Eles colocaram uma placa de "Fechado", mas por que você não pega a placa e nos encontra lá dentro?

Eu suspirei alto.

— Além disso – ele adicionou com um tom mais sério — precisamos conversar.

Droga.

Quando entrei, enfiando sutilmente a placa em uma lixeira próxima a porta, Adam estava discutindo com o caixa. Havia uma placa pendurada por um barbante sobre o balcão que dizia "Taco Rocko! Nós colocamos o fast de volta em fast-food! Você receberá sua comida em 5 minutos . . . ou seu dinheiro de volta!"

— Então, para o resto de seu pedido: cinco porções de frango frito, seis fajitas de carne com tudo, mas sem tomates e com creme extra, três saladas taco sem guacamole, um chá grande e uma flauta – o caixa angustiado fez um rápido inventário mental e depois enxugou a testa com a mão engordurada. — Olha, isso pode demorar alguns minutos.

— Você esqueceu as enchiladas de queijo — concluiu Adam com uma voz monótona, olhando calmamente para a promessa de comida de graça literalmente pendurada sobre a cabeça do homem. O caixa teve um arrepio naquele momento, fechou o pedido e foi em direção a Sabrina. Conforme o pedido de Adam apareceu no computador na cozinha, dava para ver o cara solitário que estava trabalhando se apressar, e parecia que ele já estava com vários pedidos atrasados.

— O mesmo – disse Sabrina para o caixa em choque, enquanto colocava algumas notas no balcão, sem nem olhar para elas. Em vez disso, lançou um olhar safado para o Adam enquanto pegava o troco, e então saiu com seu chá. Sabrina raramente falava muito, mas suas expressões eram impagáveis.

— Eu quero sete porções de frango frito – eu disse sorrindo enquanto me aproximava do balcão.

Depois de pedir, me reuni com Adam e Sabrina no pátio. Sentamos em uma daquelas mesas de metal desconfortáveis com o logotipo de alguma cerveja mexicana estranha pintada no topo. Bem, eu lembro de pensar, não é tão diferente do Inferno.

Saindo da sua postura normal, Adam foi direto ao ponto.

— Há um anjo na cidade – disse — e ele sabe que estamos aqui.

— Deus nos . . . digo, merda! – gritei.

— Mas está tudo bem – ele emendou rapidamente, balançando as mãos — vai ficar tudo bem.

Bem? Bem? Eu fechei os olhos e levantei as mãos, sem palavras.

— Vai ficar tudo bem, – repetiu Sabrina, estendendo o braço pela mesa e tocando minha mão com a dela — mesmo! Mas até que Adam cuide do problema, nós temos que ficar na moita.

— Eu posso chamar o Charlie – ofereci. Naquele momento eu provavelmente iria chamá-lo de qualquer jeito, apenas para me proteger.

— Não vamos chamar seu amigo a menos que estejamos em desvantagem – Adam continuou — Se for apenas um anjo, eu posso dar conta dele sem levantar um dedo.

Ele gastou um momento para olhar pelo pátio, de volta para o restaurante. O caixa tinha ido para o fundo ajudar a preparar a comida, enquanto os clientes frustrados esperavam junto ao balcão.

— Escutem – nós podíamos ouvir o caixa gritar — vai demorar alguns minutos para podermos receber mais pedidos.

Adam sorriu.

— Como descobriu sobre o anjo? – perguntei. Adam e Sabrina trocaram olhares.

— Estive vigiando um artista – Sabrina começou — um homem chamado Rudolph Sorenson – ela parou para ver se reconhecia o nome, então prosseguiu. — Ele é excêntrico, cria elaboradas fontes de vidro e cobre que vertem sangue em vez de água. Eu achei que ele tinha uma certa . . . perspectiva diabólica.

Ela tomou o resto do chá e então dobrou o canudo ao meio, e no meio novamente, e novamente.

— Esse cara estava sendo manipulado por nosso anjo – Adam terminou para ela — ela queria usar a arte dele para estabelecer uma Amarra divina.

Eu podia sentir meu sangue abandonando minhas extremidades conforme ele falava. O cenário que Adam e Sabrina apresentaram era terrível.

— Uma Amarra divina – eu disse, tentando ficar calmo — bem no nosso quintal, ótimo.

– Pensamos o mesmo – concordou Sabrina, compartilhando meu sarcasmo — é por isso que estamos pensando em matá-la hoje, antes que tenha a Amarra para se esconder.

— Esconder? – exclamei — ela não vai se esconder! Ela vai convidar as Hostes inteiras para um churrasco de demônio. Estamos ferrados.

— Não totalmente – Adam disse em tom baixo, se curvando para a frente com um sorriso no rosto — Eu corrompi o servo dela.

Adam e eu rimos, é delicioso usar o próprio servo de um anjo para apunhalá-lo entre as asas brancas. Sabrina apenas sorriu seu pequeno sorriso misterioso e acendeu um cigarro.

— Por favor – Adam implorou — dessa vez, me ajude não fazendo nada, não gaste Essência de maneira alguma. Eu quero que a Sinfonia esteja o mais limpa possível enquanto eu caço.

— Então vai cuidar disso sozinho Adam? – Sabrina disse depois de uma pausa.

— Sim, – ele respondeu olhando para ela — sim, eu vou. Algum problema?

— Não, não – ela disse segurando as mãos vestidas de luvas negras — sem problemas. Vá em frente e receba o crédito. Não é a primeira vez que eu tive de dormir com um servidor angelical miserável para que outra criatura menos talentosa pudesse matar a presa e receber a glória – bem, eu pensei, essa é a definição do comportamento do Adam.

— Ouça, Sabrina.

— Eu disse que está tudo bem. Eu posso passar a noite com Marcus – ela disse apontando para mim. — Vamos ficar quietinhos hoje à noite.

Ela virou sua face para mim, soprando espirais de fumaça de suas narinas.

— Já que vamos ficar sem fazer nada, por que não fazemos isso na minha casa?

— Claro – eu respondi imitando seu dar de ombros — parece legal.

Se Adam fosse um ovo, ele teria quebrado. Mas como era o normal, ele ficou lá sentado como um grande demônio estúpido examinando suas unhas feitas. Eu não tinha ideia do verdadeiro relacionamento entre Adam e Sabrina, mas sempre achei que eram um casal firme, namorado e namorada. Não que isso tenha me impedido de desejá-la. Demônios, pensei comigo mesmo, você tem que amá-los. Meu coração bateu mais forte.

— Pena que já tenha algo para fazer hoje à noite Adam – Sabrina provocou — sabe, adoraria que você dormisse em casa.

— Mas é claro – ele disse voltando sua atenção ao barulho vindo de dentro. Aparentemente havia começado uma briga no drive-thru quando os carros deram ré. Enquanto um casal em pânico tentava chamar o 190 no orelhão, suas vozes eram abafadas pelos clientes raivosos pedindo o dinheiro de volta.

— Encontro você lá? – ela perguntou enquanto pegava a bolsa.

— Claro – respondi — e a comida?

Sabrina riu, revirando os olhos.

— Deixe o Adam cuidar disso. Você nem gosta de comida mexicana, gosta?

Eu entrei. Sabrina nunca trancava a porta. Quer dizer, quem vai conseguir alguma coisa arrombando a casa de uma garota demoníaca? Bom, logo estávamos falando de trabalho. Juro, quando os demônios se reúnem é sempre trabalho, trabalho, trabalho. Mas até que é legal, porque independentemente do que você tiver feito, pode falar para os amigos e tudo bem. Sempre existiram pessoas em minha vida que, como Sabrina, pareciam ser muito próximas desde o momento em que as conheci, como se pudesse contar tudo para elas. E já que ela gostava do maldito artista, eu pensei que tinha a história perfeita para ela.

— Eu vendi uma linha de sutura com defeitos para um veterinário – comecei.

— Você o quê? – Sabrina cantarolou, chamando da cozinha. Sua casa era muito bonita. Ela estava cozinhando algo com um cheiro ótimo, espaguete ou algo ainda mais diabólico, lasanha. Os demônios adoram comida italiana, mas eles amam lasanha. Considere um demônio que gosta de fazer comida italiana para ser seu melhor amigo.

— Eu vendi uma linha com defeito para um veterinário – eu repeti — e ele usou nesse cachorro. Bem, não tinha tanto defeito, só era do tipo errado. Ele achou que era a linha normal, mas eu dei o tipo de linha que usam dentro da boca. Ela dissolve muito mais rápido.

— Continue – ela disse, fechando os olhos ao experimentar seu trabalho culinário.

— Imagine isso – eu disse, fazendo pequenos Ls com a as minhas mãos e cerrando os olhos como se estivesse enquadrando uma fotografia. — Papai e Mamãe chegam em casa do trabalho, eles brigam para ver quem vai fazer o jantar e depois sentam em família na frente da televisão para sua dose diária de Lúcifer . . .

— Então – Sabrina interrompeu, pontuando sua fala com uma longa colher de madeira, jogando pequenas gotas de molho de tomate em mim — realmente estamos influenciando as pessoas com a televisão?

— Mas é claro, – afirmei, balançando a cabeça como se tivesse total certeza — por que acha que chamam de programação televisiva? Olhe, apenas assuma que todos que estão trabalhando na TV trabalham para nós, sabendo ou não disso. Mas esse não é o foco da história.

— Bem, eu não sabia da televisão. Digo, você ouve muitas histórias sobre o que estamos fazendo na Terra, mas nunca sabe quais delas são verdadeiras.

— É – dei de ombros — demônios, esses filhos da puta mentirosos. Como eu estava dizendo, eles estão assistindo TV, relaxando.

— Quem?

— A família. O foco da história. A família tem dois filhos e um cachorro.

— Que tipo de cachorro?

— Não importa. Acho que era um salsicha. Ele se machucou muito e o veterinário teve de cortá-lo do pescoço até o umbigo e costurar tudo de volta.

— Aonde quer chegar com isso? – ela disse para o ar, abanando o vapor da panela com uma tampa de plástico.

— Calma – eu continuei – então, todos estão sentados aproveitando a noite quando o cão late.

— Ele late.

— Sim, apenas um latidinho.

— Então é isso? O cão late?

— Não, não é isso – eu disse, frustrado — eu gostaria que você ficasse quieta. Eu nunca consigo te contar nada.

— Bom, você parou. Achei que tinha acabado.

— Não tinha acabado – respondi ajeitando a gravata — era uma pausa dramática.

— Então o cão late – ela suspirou, procurando algo na gaveta.

— O cão late seu latidinho e todos olham para ele. Ele está em cima do sofá, em pé nas patas traseiras. Ele late novamente e se descostura completamente.

Eu cruzei os braços e sorri largamente.

— Ele o quê? – ela perguntou, finalmente parando o que estava fazendo para olhar para mim.

— O cão – eu repito, sorrindo e querendo gargalhar — se descostura todo. De ponta a ponta, a coisinha se abre com os pontos da linha ruim e espalha suas entranhas de cachorro na frente de toda a família.

Sabrina colocou uma mão na boca enquanto se apoiava no balcão de fórmica com a outra. Ela olhou para esquerda, depois para a direita e então para mim, e eu continuo rindo.

— Então, eles entraram completamente em pânico – eu disse.

— Você é um doente – ela exclamou.

— Não, não – eu rebati, rindo — não mesmo. Só me divirto com meu trabalho.

— É mesmo – ela concordou, jogando um pouco de lasanha em uma forma de plástico — então, qual é sua Palavra? Estripar Animais Domésticos? Você é "Aquele Que Desfigura Pequenos Animais" ou algo assim?

— Eu não tenho uma Palavra – respondi conforme ela me encarava com um olhar que dizia: "se você acredita que eu pensei que você chegou tão alto no escalão diabólico que se tornou a encarnação de uma Palavra Imortal da Sinfonia, você está totalmente errado." Eu decidi mudar de assunto.

— Posso fumar aqui? – perguntei, procurando um isqueiro na minha jaqueta.

— Por que não vai embora? – ela disparou. — Aqui, leve um pouco de lasanha. Não acho que vou comer nada.

E assim, de repente, lá estava eu do lado de fora, segurando um recipiente de comida italiana esfriando rápido, sozinho. Juro, não se pode contar mais nada a ninguém hoje em dia.

Normalmente, eu prefiro passar meu tempo com demônios. Garotas demoníacas são diferentes das garotas humanas . . . elas realmente entendem o que você está passando. Mas se não vou passar a noite deixando que uma coisinha fofa diabólica me amarre em uma cadeira e passe sorvete nas minhas costas, pensei comigo mesmo, eu posso ir para casa daquela fulana. É para isso que ela está lá.

E eu estou dizendo, a melhor maneira de entender como os humanos funcionam e descobrir como são frágeis e inseguros é começar a sair com um deles.

Não levei mais de cinco minutos para chegar na casa dela. Isso foi bom, pois já estava duas horas atrasado para nosso encontro naquela noite.

— Você está atrasado – ela disse devagar e friamente, se recusando a remover a corrente do lado de dentro da porta.

— Não faça assim – eu murmurei — do que você está falando? Deixe-me entrar, por favor? Estava ocupado e tive coisas do trabalho.

Holly fez bico por um segundo . . . espera. Holly? Está certo? Heather, Haley, Holly . . . Certo. É Holly mesmo. De qualquer forma, ela nunca ficava triste comigo por muito tempo.

— Não faça assim – repeti — Sabe que eu queria estar aqui.

O que eu queria era esticar o braço pela abertura e roubar um pouco de Essência dela. Essa é minha ressonância. E sou um Impudita, o tipo de demônio que se aproxima dos humanos e ocasionalmente drena suas almas. Invocar minha ressonância não gera nenhuma vibração problemática na Sinfonia, assim eu podia me carregar de Essência sem perturbar a caçada do Adam. O problema é que ela tem que permitir. Se eu forçar a entrada e drenar a Essência dela, posso acabar atraindo atenção angelical e isso seria péssimo.

— Não, estou brava com você – ela se lembrou. Veja, Holly sempre foi estúpida, mas raramente era teimosa. Por que a mudança repentina?

— Além disso – ela disse mais séria – precisamos conversar.

— Droga.

— Eu quero que venha morar comigo – ela prosseguiu — sei que é repentino, mas eu só quero saber se estamos avançando, no relacionamento, entende?

— Entendo – respondi evasivamente — não sei. Deus – pensei — essa noite já foi cansativa demais. Estou ocupado demais para me preocupar com uma mudança. Quer dizer, eu gosto de me encontrar com você, mas não é algo que eu tenho tempo para fazer todos os dias.

Ela fez um bico ainda maior, se afastando quanto tentei tocá-la pela pequena fresta na porta.

— Espero que entenda – eu disse — maldição. Eu tinha certeza que não iria conseguir tirar nenhuma Essência dela.

— Mas por que você não quer morar comigo? – ela insistiu.

— Eu só não quero – repliquei, me afastando da porta e balançando as chaves numa forma de mostrar que "estou indo embora agora". — Eu gosto de privacidade, certo? – eu não sei qual era o problema dela, mas resistir à tentação de forçar a entrada e sugar as delicadas energias de sua alma estava se tornando um problema maior. Minhas palmas ficaram suadas.

— Está com medo de "viver em pecado?" – ela riu, brincando.

— Não – eu engasguei — não é isso. Olha, vou deixar você em paz. Durma um pouco, nos falamos em breve?

Eu fui para casa. Ela estava uma bagunça, mas eu nunca parei para limpá-la. Logo que descobri que para se encaixar melhor entre os humanos como um homem solteiro com pouco mais de 20 anos eu deveria manter uma casa desorganizada e suja, eu resolvi fazer meu dever para com meu Príncipe. Eu vivo em um chiqueiro.

Mas eu gosto disso. Eu sei onde tudo está. Meu problema no momento tem sido animais. Ou um animal em particular. Um gato laranja me adotou como seu humano e passa todo fim de noite miando do lado de fora da minha porta de vidro. Choveu na noite anterior, então deixei ele entrar e esqueci completamente. Eu não sei por que o deixei entrar, eu odeio gatos. Quando cheguei em casa naquela noite, o gato estava sentado no chão, no meio de toda a sujeira, miando para mim.

— Gato – eu disse para ele no que esperava ser uma voz séria — você tem que ir embora.

Então o telefone tocou.

— É melhor que sejam boas notícias – murmurei procurando o telefone. — Alô?

— Marcus – Sabrina engasgou do outro lado. Eu usei minha voz sexy.

— É ele – sussurrei de volta.

— Venha para cá – ela respondeu — E pare com essa voz, não é sobre isso.

— Sobre isso o que?

— Eu tive uma grande, sabe, sensação. Algo acabou de acontecer, mas é tipo algo do além – ah, essa terminologia técnica. A Sinfonia exibiu uma deformação leve e ela estava sentindo isso. — Eu acho que é um problema – ela insistiu.

— Estou indo para aí – respondi e já estava quase saindo pela porta quando o telefone atingiu o chão.

Sabrina estava sentada de maneira elegante em uma poltrona de couro verde, começando a roer as unhas.

— Você . . . gostou da lasanha? – ela perguntou primeiro. Foi uma pergunta estranha, mas ela parecia incomodada e eu não queria ferir seus sentimentos.

— Claro – menti — estava ótima.

Ela sorriu suavemente em minha direção.

— Então, o que houve? – perguntei me sentando no sofá na frente dela.

Sabrina puxou uma mecha de seu cabelo entre dois dedos e girou oito ou nove vezes.

— Este, este anjo – ela balbuciou — nós não só seduzimos seu servo.

— O que você fez?

— Nós meio que matamos o artista. Hoje de manhã.

Eu bufei. Eu estava acordado nesta manhã e acho que teria ouvido na Sinfonia se um humano tivesse morrido prematuramente em qualquer lugar próximo a este lado da cidade. Ela deve ter percebido isso no meu rosto.

— Ele era um drogado – continuou — Adam fez uma entrega na noite anterior. Entendeu?

Eu tinha entendido. Já que Adam não matou diretamente o cara, o artista teve uma overdose por si mesmo, ao que parecia, não perturbou tanto a Sinfonia.

— E o que tem isso? – perguntei com firmeza.

— E se eles conseguirem rastrear isso de volta até o Adam – ela desabafou — e o caos que acontecerá quando pegarem ele, e se eles usarem o Adam para me encontrar?

Eu não falei nada. Isso estava começando a soar mais e mais como uma história paranoica, e quando a conversa que estão jogando para você fica ruim assim, pode ter certeza que tem um Balserafim por trás dela. Eu fiquei me perguntando onde meu Balserafim favorito estava se escondendo.

— Vou encontrá-lo – eu disse enquanto levantava — vou chamar o Charlie e nós encontraremos o Adam. E então vamos chutar a bunda de qualquer anjo que acha que pode fazer de nossa cidade sua casa.

— Vou estar bem aqui – ela respondeu, cansada, se ajustando na cadeira — eu não vou a lugar nenhum.

Voltando para minha casa, peguei meu celular e liguei para o Charlie, trafegando pelas ruas movimentadas como um louco enquanto esperava pelo outro lado responder.

— Fale – Charlie atendeu.

— Sou eu. Você acabou de . . . sentir algo?

— Sim – ele confirmou — algo grande.

— Ótimo – eu engasguei, socando o volante — isso é ótimo. Ouça, fique pronto em meia hora, nós talvez tenhamos um problema. Eu ligo novamente.

— Estou pronto agora – ele disse, e desligou.

Quase que imediatamente, voltei para minha casa. O carro de Holly estava na frente – merda! Então reconsiderei. Ela provavelmente queria dar uns amassos e, já que estava procurando o Adam, eu pelo menos podia me encher de Essência antes.

O gato laranja estava do lado de fora, esperando na porta. Ela deve ter colocado ele para fora quando entrou. Ele miou para mim. E miou e miou. Que criatura egoísta, pensei. Talvez eu fique com você.

Eu entrei rapidamente, fechando a porta para manter o gato do lado de fora, e passei pela Holly antes que ela pudesse dizer uma palavra. Fui direto para o meu quarto e peguei a bolsa de lona cinza debaixo da cama, onde guardo todos os equipamentos especiais de caça: água profana, uma faca, uma bússola e eu nem sabia o que mais.

— Vai a algum lugar? – ela perguntou.

— Ouça querida, eu não tenho tempo para isso – respondi. Holly respirou fundo.

— Bem – ela disse, estalando a língua — eu só pensei que talvez você quisesse ver essa pintura.

Eu olhei o que ela queria mostrar e meu mundo girou 180 graus.

— Sabe o que é isso? – ouvi ela perguntar. Eu engasguei. Digo, eu engasguei de verdade.

Imagine que passou sua vida inteira estudando os impressionistas. E você acha que já viu todo tipo de pincelada de um mestre sobre uma tela, até que alguém entra em seu escritório e lhe entrega um Monet que encontrou no porão.

Era uma relíquia . . . uma peça de um conjunto de pinturas que, dentre outras coisas, poderia prender a alma de um celestial entre suas camadas e relevos de tinta e tela. Pensava-se que todas elas eram propriedade de entidades celestiais maiores – Príncipes Demônios e Arcanjos. O problema é que você precisa de um artista com uma certa inclinação para realmente usá-la. Hoje em dia, provavelmente existem muito mais artistas sofridos do que quando os Medici mandavam na Itália, mas você ficaria surpreso ao descobrir quão poucos são genuínos em seu sofrimento.

O que isso tinha a ver com a minha namorada, eu não considerei até ser tarde demais para fugir. Eu fiquei imobilizado enquanto seu rosto se rearranjava, os olhos se expandindo e as bochechas se estreitando, seu cabelo ficando loiro até . . .

— Nicole – eu sussurrei, meu coração disparado. Ali, diante de mim, estava sentado não somente o anjo vingador do qual tinham me alertado, mas minha ex-namorada de muito tempo atrás. Muito tempo. Pelo menos, pensei, não pode ficar pior.

— Não quero você – Nicole disse sem rodeios — só quero seus amigos.

— Meus amigos – foi tudo que pude responder.

— Não pense que pode fugir. Eu mandei um Querubim te seguir por semanas para descobrir seus pontos fracos. Eu sei onde vai. Eu sei quem você encontra. Eu sei o que faz.

Ela estreitou os olhos em minha direção.

— Eu sei o que fez com aquele cachorro.

Ótimo! Como se eu não tivesse problemas o bastante. Julgamentos de valores são uma merda.

— O negócio é o seguinte – ela continuou — se nos ajudar a derrubar seus dois amigos, eu vou apenas destruir sua veste corpórea. Vou deixar sua alma intacta. Você não vai ter muita dificuldade em escalar para fora do Inferno novamente.

— Você está me bajulando – brinquei.

— Só é bajulação quando não é verdade – ela sorriu — eealmente não acho que vá conseguir um negócio melhor que esse. Não estou fazendo um acordo, estou lhe dizendo com quanto você pode sair disso, ou seja, sua alma, e você deveria estar de joelhos beijando meus pés por isso. Há um grupo de Malakins chegando amanhã.

— M-M-Malakins! – eu guinchei, incapaz de manter a calma. Eles são o pior coro de anjos. Os Malakins nunca deixam um demônio se safar. Se Nicole estivesse falando a verdade, ela estava me fazendo um favor enorme por só me matar.

— Malakins – ela repetiu. — Eu deveria terminar essa missão em silêncio, mas agora Laurence está mandando seu esquadrão da morte.

Eu engoli seco. O Arcanjo Laurence comanda o Exército de Deus . . . e esse Arcanjo é um desgraçado vingativo. Seu esquadrão pessoal de Malakins?

Nicole estava a todo vapor.

— Você sabe que Eli deixou todo tipo de relíquia jogada por aí. Muitas delas têm potencial bélico. Laurence as quer. E definitivamente ele não aprova nenhum demônio se apropriando delas.

— Ou nenhum outro Arcanjo – eu provoquei. Nicole brincou com um de seus brincos, uma cruz prateada.

— Não sei nada sobre isso – retrucou.

— Então, o que essa relíquia tem a ver com sua Amarra? – disparei. Ela piscou duas vezes.

— Minha Amarra? Do que está falando?

— Sua Amarra – gritei – você colocando sua marca boba em nosso território.

Nicole começou a rir.

— Minha Amarra? Não. Creio que nosso artista estava jogando os dois lados contra o meio. Suas esculturas geraram tanto nojo e horror durante a exibição que ele poderia estabelecer uma nova Amarra infernal. Mas eu teria acabado com ele bem antes disso.

— Infelizmente – ela concluiu — ele apresentou meu servo para dois de seus patronos diabólicos, seus amigos, e eles estavam planejando me atrair para suas presas sorridentes.

— Maaaaas – eu balbuciei, passando minhas mãos pela textura da superfície rugosa da pintura — isso funciona?

— A pintura? – ela indagou, forçando um pouco o sorriso. — Não sei. Nunca pude experimentar, graças aos seus amigos. No momento, estou a um artista morto de distância de testá-la.

Ela me deu o endereço do lugar onde seu Querubim tinha visto Adam pela última vez.

— Se ele está fazendo o que penso que está fazendo, lá fora na floresta, você vai ser capaz de achá-lo facilmente.

— O que acha que ele está fazendo? – perguntei. Ela deu de ombros. Droga, odeio quando as pessoas só dão de ombros.

— Mate-o – ela disse — depois mate aquela outra coisa travestida de humano e traga suas cabeças para minha casa pela manhã.

Ela jogou uma chave em mim.

— Apareça sem as cabeças e vou jogá-lo para os Malakins sem hesitar, e eles vão fritar sua alma para o jantar. Apareça um segundo antes do nascer do sol e eu mesma matarei você.

— Mas, me diga – eu disse, abaixando minha voz conforme me aproximava dela, fitando seu rosto com o que esperava serem olhos de cachorrinho — me lembre, por quanto tempo mesmo, você foi minha namorada?

Ela cerrou os lábios.

— Não muito tempo, garoto do sorvete.

Adam não foi difícil de encontrar. A perturbação anterior foi apenas a precursora de uma muito maior. Quando cheguei na metade do caminho que Nicole havia me indicado eu pude sentir a Sinfonia me guiando pelo resto. Eu parei meu carro no que esperava serem 500 metros antes do local e caminhei o restante na estrada.

Eu o encontrei em pé sobre o capô de seu pequeno conversível vermelho, braços esticados em direção ao céu. Cinco sinalizadores de estrada foram colocados em um padrão de estrela invertida em volta do carro, e uma quantidade absurda de comida mexicana estava em uma pilha do lado de fora do pentagrama improvisado. Adam estava fazendo um ritual de invocação – ele estava chamando seu Príncipe Demônio.

— Haagenti! – ele chamou no meio da noite — seu humilde servo pede sua atenção!

Nossa, isso foi brega. Mas acho que era o esperado de alguém trabalhando para Haagenti, o Príncipe Demônio da Gula. Os servos da Gula raramente são conhecidos por seu bom gosto, embora Adam tenha conseguido fingir ter estilo o bastante para me manter na ignorância. A comida mexicana era o ingrediente principal desse ritual, que não parecia estar funcionando.

Bem, eu decidi, esfregando as mãos, é hora de fazer seu mundo girar, Adam.

É mais fácil surpreender as pessoas se elas não souberem de onde vêm seus poderes. Eu trabalho para Saminga, Príncipe Demônio da Morte. Ele sabe todos os segredos sobre como as almas se prendem aos corpos, e ele me ensinou esse truque muito legal quando nós estávamos festejando em Nova Orleans, quando cheguei à Terra pela primeira vez.

Eu juntei um monte de Essência, pulei para fora do meu corpo e forcei minha entrada no dele. Eu pude sentir o choque em sua mente antes que minha consciência afogasse a dele.

Pegar outro corpo não é muito diferente de experimentar um novo terno. Alguns parecem apertados e estranhos, outros parecem largos e esquisitos, mas você se acostuma rápido. Eu travei a mandíbula de Adam, mordendo rapidamente o ar. Alguns servos da Gula podem comer qualquer coisa, pelo que ouvi. Isso poderia ser útil.

Usando a força da veste do Adam, eu cuidadosamente coloquei meu corpo inconsciente em seu carro esporte, e saí correndo da floresta enquanto os insetos se decidiam entre a atração pelos sinalizadores e a fome pela pilha de comida mexicana apodrecendo vagarosamente na noite.

Eu liguei para Sabrina. Mesmo sem as cordas vocais do Adam, não seria difícil imitá-lo.

— Querida – eu disse quando ela atendeu — nós estamos com problemas.

— Problemas? – ela gritou do outro lado. — Que merda de "nós" é essa? Você já encontrou com o Marcus?

— É uma longa história – eu respondi, segurando o riso.

— Você perdeu aquele idiota? Você deveria apenas atraí-lo para as ruas e deixá-lo para os anjos. Mas está tudo bem, estamos bem. Eu já perguntei se ele comeu a lasanha e ele disse que sim.

— Ele disse o quê?

— Sim! Ele disse que sim, que comeu! Então quando os anjos se sintonizarem com o corpo do artista para encontrar o assassino, eles serão levados até o sangue que coloquei na lasanha! Vão caçá-lo como o cachorro que ele é . . .

Não precisei ouvir mais nada.

— Não se preocupe com Marcus – eu disse, torcendo para estar imitando corretamente o tom grave e baixo de Adam — ele e eu vamos encontrar você no Inferno.

Isso vai dar algo para ela pensar. Eu desliguei e liguei para o Charlie.

— Qual é o problema – ele perguntou.

Falando em meu ritmo normal, eu expliquei o básico para ele: que existia pelo menos um anjo na cidade que precisava ser abatido como uma vaca inglesa. Charlie me disse para passar na casa dele e apanhá-lo. Lembrando-me do truque de Nicole, comecei a trabalhar no rosto de Adam. A única vez que parei em um farol vermelho foi para olhar no espelho o quão convincente estava – bastante convincente, eu decidi. Não era permanente, então Adam ainda iria acordar com sua própria aparência, caso acordasse.

Eu fui direto para a casa de Charlie e, antes que pudesse tirar meu cinto de segurança, ele saiu das sombras e entrou no conversível. Ele olhou duas vezes para mim, então acho que meu disfarce não era perfeito, sem mencionar que eu estava usando as roupas do Adam e dirigindo o carro dele. Mas se Charlie tinha algum problema com a situação, ele não falou nada. Eu tinha certeza que

ele entendia o meu plano. Saindo pela noite, me ocorreu que talvez ele confiasse em mim tanto quanto eu confiava nele, o que não era muito, mas já era um começo.

— Então, onde está esse anjo – Charlie sorriu. Eu acelerei.

— Diga-me você – respondi. Ele é muito mais perceptivo em relação à Sinfonia do que eu. Nós dirigimos por quase meia hora antes de Charlie começar a pegar sinais do divino. Em um momento incomum de lealdade cívica, nós reduzimos em uma placa de "Pare" e ele aproveitou a oportunidade para soltar seu cinto de segurança e se curvar para frente, farejando o ar. O carro se aproximando pela esquerda tinha a pintura mais feia que já vi. Charlie apontou para ele e, conforme ele passava pelas luzes da rua, eu pude ver as três figuras dentro dele.

— Tem certeza? – eu perguntei. Ele assentiu, então pisei no acelerador mirando direto na lateral daquela coisa feia. Nós batemos com força contra ele.

Conforme eu me arrastava para fora, com a faca na mão, eu percebi que o carro de Adam estava milagrosamente imaculado pelo impacto. Isso é esquisito. Eu fiz uma nota mental de que Vapula, o Príncipe Demônio da tecnologia, devia ter algum envolvimento nisso.

Mas o que saiu do carro não era Nicole. Era uma quantidade imensa de força corpórea, carne vermelha e cabelo vermelho, se movendo devagar e silenciosamente. Apenas os anjos conseguem parecer tão legais, pensei. Esse deve ser o Querubim. Ele mediu Charlie e então apontou para mim.

— Você é o próximo – ele gesticulou em minha direção.

— Cara, você não estava dirigindo um carro discreto – eu disse ao anjo, pegando dois cigarros da jaqueta de Adam (todos os demônios fumam?) e executando a Canção dos Escudos, ampliando a fumaça do cigarro para encobrir a área. O que estava prestes a acontecer seria horrendo, e eu não queria ninguém que não estivesse sentado na primeira fila assistindo à ação.

Charlie avançou, atingindo um soco em seu oponente, uma pancada sólida na mandíbula. O Querubim ficou ali e aguentou a pancada.

— Então vamos manter isso na carne e sangue? – o anjo perguntou a Charlie.

Ele respondeu chutando suas botas em um movimento fluído e transformando seus pés em cascos. Eu não me lembrava da última vez que Charlie tinha entrado em uma luta direta contra um anjo, mas com certeza ele estava gostando.

Eu assisti um se arremessando contra o outro, Charlie agarrando o Querubim com um golpe de luta livre ao mesmo tempo em que o anjo procurava dentro de seu casaco por algo brilhante e lustrado. E mesmo que estivesse preso pelos braços imensos de meu amigo, o menino sagrado ainda conseguia mover suas mãos, como se estivesse fazendo cócegas na barriga de Charlie. O Calabim soltou vários urros dolorosos antes de cair de joelhos, mas manteve o anjo preso.

O Querubim, imobilizado sob ele, engasgou uma piada.

— Você deve ser o garoto com fetiche por sorvete – ele disse. Como um reflexo corporal típico, eu fechei os punhos e mostrei os dentes.

Em resposta, Charlie apertou seus braços ao redor do anjo, estilhaçando sua caixa torácica, mas isso apenas fez o Querubim provocar novamente.

— Aquela garota que estava com você era um doce – ele conseguiu dizer — embora não ligasse muito para você.

— O quê?

— Não ligava para você, eu falei. Foi assim que Nicole conseguiu se passar por ela. Sua garota foi acampar no fim de semana com um universitário que não come pedaços da alma dela.

— Então tá! – eu gritei, me virando, derrubando minha faca e andando de volta para o carro de Adam — você está morto! – eu procurei no porta-malas, com cuidado para não bater muito no meu corpo original, antes de sair com uma chave de roda. Eu bati a peça em minha mão algumas vezes para sentir o peso, então avancei como um louco em direção ao Querubim, atingindo todas as partes dele que o agarramento de Charlie não cobria: os pés, o queixo, o pescoço, a cabeça. Provavelmente estava gritando algo como "quem está rindo agora, engraçadinho? Hein? Quem está rindo?", mas não me lembro direito. Eu me lembro de ouvir uns sons horríveis de coisas quebrando antes do anjo tombar.

E, minha nossa, ele tombou, mas não desistiu. Ele explodiu o que sobrou de sua Essência em uma última Canção poderosa. Não sei o que foi, mas me atingiu com tudo. Eu fui cegado por um brilho cor de topázio, fiquei atordoado, o mundo desapareceu embaixo de mim. Cada momento da minha vida antes daquilo parecia uma viagem sem rumo, um sonho obscuro pelo qual eu estava vergonhosamente caminhando, desejando um arrebatamento egoísta. Eu me senti muito humilde naquele momento, diante da Sinfonia em sua forma mais pura.

Eu senti como se estivesse planando, minha gravata preta e suja flutuando à minha frente como uma língua preênsil. Conforme eu vagava, as formas começaram a se organizar em tons verdes e rosas que tocavam meus olhos, até que minha mente acordou completamente e percebi que estava vendo Charlie segurar meus braços e me chacoalhar pelos ombros. Ele não parecia bem. Seus intestinos, por exemplo, estavam jogados ao redor de seus tornozelos.

— O anjo está morto – Charlie disse, com sangue saindo de seus ouvidos, boca e narinas.

Eu o escutei tão bem quanto você ouve alguém falando no telefone enquanto está vendo algo muito interessante na televisão. Enquanto tentava me levantar, minha vida voltou ao foco rapidamente, Sabrina, Adam, seu esquema, minha traição. Cara, eu realmente gostava dela.

— Não chore assim – Charlie disse, me colocando no chão para recobrar minha compostura, enquanto ele pegava uma parte de seus intestinos.

— Não estou chorando – retruquei Charlie. Você já sabe o que aconteceu depois disso.

Assim que a alma de Charlie abandonou sua veste danificada, primeiro um humano e depois outro saíram do carro correndo. A primeira, a mulher, correu até o anjo e começou a chorar. O outro, um cara fracote, parou ao me ver e começou a fazer esses sons borbulhantes, como se sua mente não fosse capaz de processar a cena. O que eu não precisava era que ele tivesse uma crise de pânico completa, especialmente agora que minha nuvem de fumaça tinha quase se dissipado.

Nesse momento, eu estava pensando, eu poderia morder a orelha dele. Isso vai obrigá-lo a ficar quieto. Então eu pensei que ele não poderia enxergar a falta de sua orelha, diminuindo muito seu horror. E um dedo?

O dedão parecia mais fácil que um dedo qualquer, então eu pulei e o arranquei com uma mordida. Foi incrível, eu só me inclinei para frente e pronto, lá se foi ele. Era uma sensação poderosa, imaginar que eu poderia comer qualquer coisa. Eu devia estar sorrindo como um doido. O garoto do dedão pareceu entrar em choque, mas eu não tinha tempo para perder.

— Onde está a pintura? – eu disse o mais devagar possível, porque não estava com vontade de repetir.

— Eu . . . eu não, não, não sei – ele gaguejou. Percebe? Os humanos são fracos. Eu dei uns tapas nele, e o chutei uma ou duas vezes quando ele caiu no chão.

— Você não tem ideia de como meu dia foi ruim – gritei para ele. Não havia motivo para bater mais nele, e ele não tinha nenhuma Essência, então eu caminhei até o carro na esperança de que Nicole tivesse deixado a pintura com o Querubim, por segurança. Eu a encontrei no porta-malas, dei um beijo nela e fui embora antes que algo acontecesse para acabar com meu dia.

Pela milésima vez naquela noite, eu entrei na minha garagem, mas dessa vez houve um "tump" conforme parei. Saindo, eu vi que tinha atropelado o gato laranja. O animal egoísta estava sentado ali no escuro, me esperando chegar em casa para alimentá-lo. Mas eu conhecia um truque ou outro para usar com gatos mortos, então eu peguei o coitadinho e o levei para dentro.

Hum, eu pensei conforme colocava o gato em um saco de lona, amarrava e enfiava na chaminé. Imagino se vou conseguir uma promoção nessa bagunça. "Aquele que Desfigura Pequenos Animais?", balancei a cabeça. Muito exagerado.

Demorou mais uns minutos para esconder a pintura atrás do armário. Aquele Querubim provavelmente tinha se sintonizado com ela, mas ainda iria demorar um pouco para ele voltar do Céu e criar uma nova veste para si. Se eu encontrasse o Príncipe Saminga nos próximos dias, o que parecia provável nesse momento, eu poderia entregar a relíquia para ele, mudar minhas tralhas para outra casa e me sentir razoavelmente seguro.

Estando satisfeito com que pelo menos uma parte de meu plano improvisado estava indo bem, eu precisava trabalhar em minha veste corpórea. Parecia bem, pulmões respirando e coração batendo normalmente, embora minha bochecha e testa estivessem feridas de tanto se debater no porta-malas.

Eu coloquei meu corpo em um sofá e então fui até a cozinha pegar uma toalha e um fardo de cervejas. Eu coloquei a toalha em minha testa, abri a cerveja e coloquei nas mãos flácidas do meu corpo.

— Não vá a lugar nenhum – disse ao meu corpo soprando um beijo — já volto.

Refazendo meu caminho pela cidade, eu encontrei um posto de gasolina próximo ao endereço que Nicole tinha me dado e abandonei o carro no estacionamento. Eu era o tipo de demônio que estacionava em vagas para deficientes, mas isso faz muito tempo. Os humanos acham muito mais incômodo ver um carro ocupando dois espaços normais do que uma vaga que a maioria deles nem pode usar.

Certo, pensei comigo mesmo enquanto jogava as chaves de Adam o mais longe que podia no estacionamento, o que faço, o que faço? Eu ainda tinha que achar um jeito de tirar o esquadrão da morte de Malakins das minhas costas. Se pudesse convencê-los de que estava morto, isso ajudaria, mas mesmo que fornecesse um cadáver, eles ainda sairiam procurando pela pintura. Se pudesse distrair os anjos com outra coisa, eu poderia levar a pintura até o meu Príncipe e ganhar uns pontinhos. O que fazer?

Então fui até a casa de Nicole: muito "a cara dela", cerca branca e tudo mais. E naquele momento, o carro mais feio do mundo entrou na garagem, com Nicole no volante e o garoto-dedão no banco do passageiro. Eu dei a volta e entrei pelos fundos. Quando

ela entrou, avancei nela e a vadia atirou em mim, como prometeu. Eu acho que fui muito convincente na minha morte. A última coisa que vi foi um salto branco no meu peito, me empurrando para cair de costas . . .

Com um sobressalto, acordei em meu corpo com uma toalha molhada na testa e uma cerveja na mão. Hum, pensei, alguém gosta de mim. O arranhar na chaminé me disse que meu último projeto estava terminado. Alguns minutos depois, meu novo servo morto-vivo saiu do saco e cambaleou da chaminé para a sala, coberto de fuligem e dando pequenos espirros de gato. Gatos: não tem como não os amar.

Não sei quanto tempo fiquei ali antes que Charlie arrombasse minha porta. Eu juro, eu perco tantas portas que poderia solicitar a Saminga um orçamento fixo para consertá-las, mas ele iria achar que estou sendo insolente.

Meu amigo estava munido para uma guerra, com grandes armas malvadas nas mãos e incontáveis balas de munição profana presas por cintos no peito e na cintura.

— Qual o outro grande problema? – ele perguntou.

— Não é mais um problema – respondi, descartando a conversa com um abanar de mão. — Tem outro anjo na cidade, um Mercuriano, mas acho que ela não é mais um transtorno.

Ele ficou olhando para mim, claramente desapontado, antes de pegar o resto do meu fardo de cerveja que larguei no chão.

Eu comecei a olhar em meu saco de lona, separando as coisas que precisaria jogar fora e as coisas que precisava manter o mais longe o possível de mim. A tigela plástica ficou na segunda pilha. Charlie a abriu e sentiu o cheiro.

— Lasanha – ele murmurou, colocando o dedo no recipiente plástico. Eu disse, demônios amam lasanha.

Vamos recapitular: Adam já era, os anjos pensam que estou morto, pelo menos até o disfarce sumir, Sabrina acha que Adam a traiu e o Charlie vai comer a lasanha. Ele poderia dar conta dos Malakins, provavelmente. As coisas ficaram bem, no fim. Minha garganta se fechou por um momento quando pensei em Sabrina. Eu realmente gostava dela. Ela era realmente, realmente maligna. É um mundo pequeno, pensei comigo mesmo, eu vou trombar com ela novamente, com um caminhão tanque em chamas, se Deus quiser.

— Está com fome? – perguntei ao Charlie, dando de ombros como sempre fazia Sabrina — pode pegar. É minha boa ação do dia.

COMO JOGAR

INTRODUÇÃO

In Nomine é um jogo de RPG – ou seja, os jogadores assumem o papel de personagens, também chamados de *personagens do jogador* ou PdJ que são as "estrelas" da história que é criada durante um jogo.

Um dos jogadores não tem apenas um personagem, mas muitos. Este é o Mestre, que tem a função primária de ser um árbitro do jogo (como um juiz) e que também assume o papel de todos os demais personagens encontrados pelos PdJ – os personagens do Mestre ou PdM, para abreviar.

O Mestre organiza o cenário – o pano de fundo – para a aventura. Os jogadores anunciam as ações de seus personagens para o Mestre que, depois de considerar as regras do jogo e o curso da história, informa a eles o resultado de suas ações. Quando o Mestre e os jogadores querem um juiz imparcial, eles podem jogar dados para resolver o conflito.

O jogo é mais uma história que uma simulação. As mecânicas de jogo, que consistem em nada mais que jogar três dados, foram propositalmente mantidas simples. Já que o personagem médio tem poderes incríveis e celestiais, as regras não poderiam simular precisamente eventos "reais" e se manter simples ao mesmo tempo. Em vez disso, as regras fornecem indicações que determinam o que poderia acontecer em várias circunstâncias. O Mestre e os jogadores devem decidir os detalhes por si mesmos.

Os Personagens

O Que São Eles?

Os personagens são o elemento mais importante do jogo. Como personagens de uma história, cada um tem sentimentos, motivações e capacidade de ação únicos. A maior parte dessa informação é marcada na ficha de personagem.

Durante o jogo, os jogadores tomam decisões por seus personagens, escolhendo quais ações eles vão tomar. Essas ações avançam a história na medida em que o Mestre informa aos jogadores as consequências de tais ações.

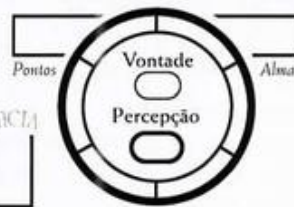
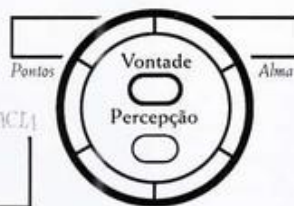
Vá para a ficha de jogador em branco na p. 26 e compare-a ao exemplo na p. 37. Na medida em que construímos o exemplo de personagem nas próximas páginas, vamos partir de uma ficha vazia até a geração de um habitante do plano celestial vivo e bem desenvolvido . . .

O Que São Todos Esses Números?

Em relação às regras do jogo, os personagens podem ser descritos por diversas *características* – tais como Força, Vontade e Percepção – cada uma com seu próprio valor numérico. Esses números determinam as posições do personagem em relação aos outros personagens do jogo.

O conflito é o principal motivador da história – conflito entre pessoas, ideologias ou até consigo mesmo. E esse conflito entre energias opostas é o que torna empolgante uma história de aventura e ação. O número nas fichas de personagem serve como uma estrutura, permitindo que os jogadores e o Mestre possam, de maneira rápida e fácil, determinar os resultados dos conflitos, seja comparando dois números (como a Força relativa de dois personagens) ou jogando dados para simular a aleatoriedade de um conflito real.

Contudo, mais importante que os próprios números é o que eles indicam, e são essas indicações que realmente constroem o personagem. Por exemplo, uma Força de valor 10, que é impressionante, não significa apenas que o anjo pode levantar mais peso que as outras pessoas . . . isso também reflete sua personalidade. Ele pode carregar seu corpo imenso com orgulho ou pode ter vergonha do seu tamanho . . . palavras que dizem mais sobre ele que qualquer número.

É importante não deixar que as regras tirem a diversão do jogo. Números devem ser secundários em relação à imaginação. Para exemplos e dicas de quando usar os dados e quando evitar, consulte *Mecânica de Jogo* na p. 36.

In Nomine não é sobre matemática, é sobre diversão. Se seu grupo sente que uma regra ou número não funciona, o Mestre deve mudá-lo. Interpretações de regras devem, normalmente, ficar nas mãos do Mestre, mas se todos os jogadores querem mudar, o Mestre deve acatar a decisão. Aceite um conselho dos demônios – às vezes é mais importante se divertir que seguir as regras.

O Que Tudo Isso Significa? ou, Deus está nos Detalhes

Certo, já explicamos porque os números estão lá. Mas se eles podem ser ignorados, por que se preocupar em incluí-los?

Um jogador e um Mestre podem facilmente ficar atolados em argumentos sobre uma história que funciona contra o personagem de um jogador, e os números servem como juízes neutros. A diferença entre contar histórias livres e sem regras (um RPG sem números reais) e um RPG estruturado é igual à diferença entre brincar de polícia e ladrão usando os dedos como armas e brincar de polícia e ladrão com pistolas de tinta. Alguém pode gritar, "Não, você não me atingiu!" – mas quando ele está pingando tinta (ou vendo uma jogada de dados azarada) há pouco espaço para discussões.

Um bom Mestre pode encontrar o equilíbrio sutil entre os números e a imaginação. Um bom jogador sabe quando o equilíbrio está funcionando e quando se posicionar contra ele.

O Mestre

O Mestre deve criar a estrutura da história (ou seja, escrever a trama ou adaptar uma aventura existente para seus personagens), assumir o papel dos PdM e descrever os eventos da maneira mais cativante possível para manter os jogadores interessados.

Mestrar uma boa história é uma habilidade social e cada Mestre narra seu jogo de maneira diferente. Não vamos decretar como alguém deve ou não narrar um jogo. Este livro é um pano de fundo para o Mestre, com orientações e alguns conselhos. A história será o que cada Mestre fizer dela.

Criação do Personagem

Existem algumas etapas simples para a criação de um personagem de *In Nomine*. Nós falaremos de todas elas nas próximas páginas, mas segue um resumo.

Conceitos de Personagem

- Discuta o conceito do personagem com o Mestre (a seguir).
- Se o personagem for um celestial, escolha seu Coro ou Bando (p. 32-33).
- Escolha seu Superior, um Arcanjo ou Príncipe Demônio (p. 33, 107, 155).

Desenvolvimento do Personagem

- Distribua Energias (p. 34).
- Selecione o nível das Características (p. 34-35).
- Escolha Sintonias (p. 35-36).
- Escolha Recursos (p. 36, 70).
- Desenvolva os antecedentes do personagem (p. 36).

E é isso. Essas etapas serão explicadas a seguir na medida em que criamos o personagem de exemplo.

Conceitos de Personagem

Ao criar um personagem, muitos jogadores já têm uma ideia concreta de "quem" querem interpretar: o investigador corajoso, o rebelde, o amante, o cético – esses estereótipos e muitos outros podem gerar um bom personagem. Pense nos personagens de um livro, de um filme ou da sua própria imaginação e coloque seu estilo nele.

Fale com o Mestre para garantir que sua ideia combina com a campanha que ele planejou. Sem ideias? Pergunte ao Mestre, ele saberá que tipo de personagem melhor se encaixa na trama. Ele pode ter um papel bom para um anjo, demônio, Soldado ou humano comum.

Tente manter o foco no conceito do personagem e faça escolhas que ampliem e complementem esse foco.

Anjos e Demônios

Os seres celestiais, o corpo e a alma do jogo, são os personagens padrão para os jogadores de ***In Nomine***. São eles que fazem as coisas acontecerem no Céu e no Inferno. Existem diversos tipos de celestiais: os *Presos à Palavra* e os *Servidores*, que servem poderes maiores e os *Banidos*, *Renegados* e *Reminiscentes*, que não servem a ninguém. Ainda que os anjos e demônios sejam os PdJ mais poderosos, eles ainda são apenas servos de seres ainda mais poderosos, como Arcanjos e Príncipes Demônios.

Todos os anjos verdadeiros servem a um Arcanjo, direta ou indiretamente. Eles são os maiores cruzados de tudo que é bom e certo na Sinfonia. Aqueles que não servem a Arcanjos são Banidos, e estão presos na Terra.

Os demônios são um grupo misto. Nem todos os demônios parecem especialmente "maus" para os padrões humanos . . . embora alguns sejam monstros, muitos se parecem com "pessoas comuns" com seus próprios estilos e objetivos. Mas todos trabalham para avançar a causa do egoísmo no mundo. Todos os demônios, a partir de sua criação, devem servir a um Príncipe Demônio de alguma maneira, nem que seja pela virtude do Principado no Inferno no qual habitam. Servidores Demônios podem trocar de Superior, embora isso não seja comum (e sugere uma tendência à traição). Os demônios que se recusam a servir são Renegados, evitando a companhia de outros diabólicos e se escondendo na Terra, onde propagam suas próprias filosofias sombrias sobre a humanidade.

O relacionamento entre os celestiais e seus Superiores é delicado, na melhor das hipóteses. Devoção completa pode ser sufocante. PdJ angelicais e demoníacos passam a maior parte do tempo executando serviços para seres mais poderosos – serviços que podem ser fatais. Mas a lealdade absoluta é bem recompensada e, enquanto as vantagens da servidão forem maiores que as desvantagens, é improvável que algo mude na sociedade celestial.

O outro tipo principal de celestial não é nem um pouco celestial. São os anjos e demônios cujas Energias sofreram um golpe tão duro que eles foram despojados de quase todo lado divino ou infernal. Eles são chamados Reminiscentes – vestígios de anjos e demônios cujas mentes lutam para conter a vastidão de suas vidas anteriores.

• Anjos e Demônios começam o jogo com 9 *Energias*, que podem ser Corpóreas, Etéreas ou Celestiais (consulte *Energias*, p. 34). Anjos e Demônios precisam ter pelo menos uma Energia de cada tipo. As regras para Reminiscentes são diferentes – consulte as p. 30 e 68.

Servidores

Inclui a maior parte da população celestial. Assuma que, exceto quando indicado o contrário, todos os personagens celestiais são Servidores.

Um anjo deve lealdade a seu Arcanjo e deve seguir tanto as instruções do seu Superior imediato quanto do seu Arcanjo, ao pé da letra, mesmo que isso signifique ser designado a trabalhar para outros. Os Servidores favoritos de um Arcanjo (tais como os personagens dos jogadores) têm alguma margem de manobra, mas mesmo eles não podem exagerar. Os arcanjos são reconhecidamente intolerantes quando se trata de desobediência – impondo Discórdia ou retirando uma sintonia – mas isso depende do Arcanjo. Por exemplo, o Arcanjo Dominic prefere matar antecipadamente um de seus anjos a vê-lo tornar-se desobediente, enquanto o Arcanjo Eli parabenizaria um anjo pela iniciativa pessoal . . . desde que goste do resultado final. Os anjos não *deveriam* mudar sua lealdade de um Arcanjo para outro, mas isso acontece às vezes.

O serviço devoto de um anjo é recompensado com novas sintonias e um relacionamento mais íntimo com a Palavra de seu mestre. Um Servidor angelical típico pode ascender por três escalões ou distinções – Vassalo, Amigo e Mestre – sendo que cada um apresenta um nível maior de poder e de responsabilidades. Consulte a p. 108.

Um demônio deve lealdade a seu Príncipe Demônio, que comanda um Principado, ao qual o demônio chama de lar. Apenas um punhado de demônios tem permissão de vir à Terra para serviços corpóreos. Normalmente são os servos favoritos do Príncipe, aqueles que ele acredita que podem vagar livremente sem atrair muita atenção ou se tornar Renegado.

Os demônios leais também podem receber distinções. Elas variam para cada Príncipe Demônio, mas Cavaleiro, Capitão e Barão são os nomes mais comuns. Cada escalão fornece ao demônio uma nova sintonia com a Palavra de seu mestre, aumentando tanto seu poder como suas responsabilidades. Porém, os Príncipes Demônios são tiranos ainda mais cruéis que os Arcanjos. Os demônios desobedientes são esmagados mais rápido que baratas.

Preso à Palavra

Ainda mais importante que as distinções, em termos de status, é a Palavra. Quando um celestial recebe uma Palavra, seu único propósito se torna proteger essa Palavra, aumentar sua importância e mover a realidade daquela Palavra em direção ao bem ou ao mal, conforme o caso.

O detentor de uma Palavra ganha um novo nível de importância *pessoal* no esquema celestial das coisas. Os celestiais com uma Palavra têm uma ligação única com a Sinfonia. Em termos de jogo, isso fornece uma sintonia especial para o detentor da Palavra, habilidades essas que também podem ser passadas a seus servos. Além disso, celestiais Presos à Palavra têm Ritos únicos que o permitem recuperar Essência. Por exemplo, o demônio das Bombas Caseiras ganha um ponto de Essência quando passa meia hora ensinando garotos como fazer uma bomba caseira.

Os Presos à Palavra são os mestres mais severos e os escravos mais poderosos do mundo celestial, porque se uma Palavra perde sua importância na Sinfonia, seu detentor também perde. Anjos e Demônios sem Palavras servem aos Presos à Palavra, ajudando-os a alcançar objetivos maiores, e Palavras menores normalmente servem às maiores.

Os melhores exemplos de celestiais Presos à Palavra são os Arcanjos e Príncipes Demônios. Cada um é a manifestação de uma Palavra específica da Sinfonia. Seus Servidores incluem outros anjos e demônios com Palavras relacionadas, mas menores. Por exemplo, Blandine, o Arcanjo dos Sonhos, é servido por vários anjos da Esperança, enquanto Beleth, a Princesa dos Pesadelos, comanda vários demônios do Medo. Abaixo de Belial, Príncipe Demônio do Fogo, existem milhares de demônios da destruição (como o demônio das Bombas; ou seu esforçado subordinado, o demônio das Bombas Caseiras, o sorridente Calabita demônio do Comportamento Explosivo, ou o Balserafim demônio da Union Carbide, e por aí vai).

As palavras regem uma vasta gama de objetos físicos, locais, conceitos sociais, fenômenos culturais e forças naturais. Cada Palavra é única; existem muitos anjos e demônios, mas apenas um anjo, ou um demônio, de cada Palavra. (É comum que Céu e Inferno concedam a mesma Palavra, mas o relacionamento entre seus detentores – por exemplo, o Anjo das Cidades e o Demônio das Cidades – é complexo e nem sempre totalmente hostil. A Palavra é o campo de batalha, mas eles não podem destruí-la enquanto batalham por ela).

Os personagens não devem começar o jogo com uma Palavra. As palavras devem ser recebidas ao longo de uma campanha e por meio de interpretação, não compradas com pontos.

O processo de obter uma Palavra, embora árduo, vale a pena. Com grandes responsabilidades vêm grandes poderes, assim como um maior respeito e reconhecimento de outros.

Eventualmente, se um celestial servir bem à sua Palavra e prosperar, ele receberá seus próprios Servidores. Outros celestiais podem procurá-lo ou serem designados a ele, de maneira a ajudá-lo a proteger a crescente importância de sua Palavra. Ele pode, se assim desejar, permitir que tenham acesso a seus Ritos.

Palavras Divinas

Um anjo que deseja representar uma Palavra sem dono deve primeiro discutir a questão com seu Arcanjo. Se o Arcanjo concordar que a Palavra é complementar à dele, então seu servo deve fazer uma petição ao Conselho de Serafins (p. 137) e defender sua força e capacidade em uma audiência pública. Qualquer um pode falar, a favor ou contra o requerente, para convencer os maiores dentre os Serafins.

É possível que haja outros seres que desejam a Palavra, mas que nunca tiveram coragem de pedi-la. Aqueles que desejam competir pela Palavra receberão uma missão apropriada que devem realizar. Os membros do Conselho, que não são nada estúpidos, podem designar tarefas similares para os diferentes competidores, ou podem atribuir uma única tarefa que pode ser completada de diversas maneiras. A forma específica como o contestante sucedeu ou fracassou deve influenciar a decisão final do conselho.

Depois de todos terem terminado sua tarefa ou serem desclassificados, o Conselho ouvirá as petições finais dos competidores sobreviventes. Como antes, os comentários de toda a congregação são ouvidos. Espera-se que todos os anjos falem eloquentemente de suas qualificações para o trabalho, assim como sobre sua tarefa e a resolução da mesma.

Quando o Conselho decidir quem vai carregar aquele tema da Sinfonia, o padrão das Energias daquele anjo é ligado ao conceito daquela Palavra e o anjo é obrigado a protegê-la tanto quanto (se não mais que) sua própria existência.

Palavras Infernais

O processo de obter uma Palavra é similar para um demônio, talvez um pouco mais rigoroso – ele pede a "bênção" de seu Superior que rapidamente acumula suporte político e reúne seus amigos em seu favor. Mas sem a contraparte infernal do Conselho de Serafins, o último passo é complicado.

Independentemente de quantos outros demônios o apoiam e do quanto ele se mostre digno da Palavra, a única opinião que importa é a do próprio Lúcifer. Depois que tudo foi feito e dito em nível político, e que todos os outros competidores pela palavra tenham sido eliminados, é permitido aos requerentes da Palavra uma breve audiência privada com o Senhor dos Senhores das Trevas, que sozinho julgará o mérito.

Lúcifer tem o poder de transformar qualquer possuidor de Essência diabólica em uma manifestação infernal de qualquer Palavra da Sinfonia. Para garantir a validade de seus instintos, o mestre do Inferno costuma exigir que o demônio postulante cumpra uma missão. Contudo, ao final, Lúcifer ainda pode negar a concessão da Palavra. Ocasionalmente, ele pode até oferecer outra Palavra que ele ache mais apropriada. Se estiver aborrecido, Lúcifer pode infligir uma palavra insipida aleatória – dependendo dos caprichos Daquele Que Traz a Luz, o requerente pode acabar como o próximo demônio da Água Velha de Narguilé.

Banidos

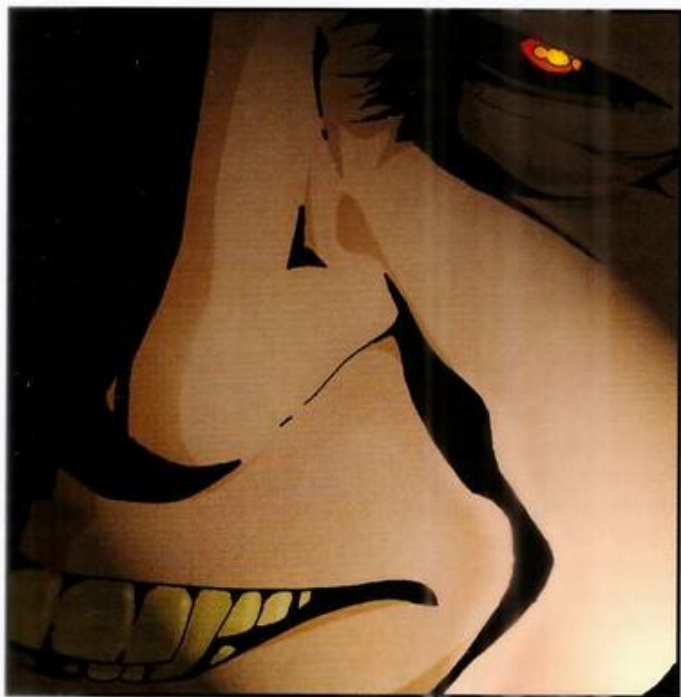
Os Banidos são anjos que perderam a benevolência de seu Arcanjo depois de muitas missões malsucedidas. Eles não são Caídos, não se tornaram demônios, mas sua luz não brilha mais tanto quanto um dia brilhou.

Um anjo pode se tornar um Banido durante o jogo ao acumular muita *dissonância* (p. 56) – ou ao ofender muito seu Arcanjo e ser expulso. Um PdJ pode começar como Banido.

Banidos começam o jogo com três níveis de um tipo de Discórdia, determinada aleatoriamente ou selecionada com o acompanhamento do Mestre. Banidos não podem invocar seu Arcanjo, nem subir ao Céu, nem usar os Ritos de seu Superior. Eles ainda ganham um ponto de Essência todo dia ao nascer do sol. O lado positivo é que eles não servem a ninguém a não ser a eles mesmos.

Outros anjos correm riscos quando se associam a Banidos – seus Superiores podem desaprovar a relação deles com um anjo prestes a Cair. Os servos de Dominic podem se sentir divididos entre ajudar um amigo com problemas ou entregá-lo por seus erros.

Banidos ainda podem viajar pelos Ermos (p. 51) e utilizar as Canções e sintonias que conhecem.

Uma vez que pode ser difícil para um anjo Banido se redimir, muitos se voluntariam como Servidores de outros anjos com mais sorte, esperando que suas boas ações eventualmente os levem de volta às fileiras celestiais. Isso às vezes funciona, mas normalmente anjos de boa reputação são encorajados a ficar longe dos Banidos.

Jogando com um Banido

Como um Banido, tenha cuidado com os demônios. De todas as coisas que os Caídos gostam de fazer, aterrorizar os Banidos é uma das principais. Eles se referem sarcasticamente aos Banidos como "Tropeços". Para um anjo que mantém esperanças de voltar para o Céu, lidar com demônios ameaça o pouco de divindade que ainda lhe resta.

E agora? O anjo está desapontado depois de ser chutado do Céu? Ele tem um plano para voltar ou quer vingança? A não ser que ele estivesse do lado certo, a segunda opção pode selar seu destino e mandá-lo voando para o domínio dos Diabólicos. Talvez seja isso o que ele queira, ou talvez ele não se importe.

Se o Banido se livrar de toda sua dissonância, ele recupera a habilidade de subir aos Céus. Ele também recupera a habilidade de invocar seu Arcanjo . . . que provavelmente vai restaurar seus Ritos, ao menos temporariamente, e oferecer uma chance de redenção. A primeira missão do anjo será provar-se digno. Se tiver sucesso, sua única recompensa será o perdão. Alguns arcanjos vão perdoar e esquecer completamente, acolhendo o pródigo de volta às suas asas, enquanto outros têm uma memória mais longa.

Renegados

Os demônios nunca são Banidos. Os governantes do Inferno preferem queimar seus servos em espetos a deixar que vaguem pela terra livremente – e normalmente é isso que fazem. Contudo, com mais frequência do que eles estão dispostos a admitir, os demônios se rebelam contra seus Superiores e se escondem na Terra, onde fazem o que querem. Esses demônios são os Renegados e existem hordas de demônios cuja única tarefa é caçar esses rebeldes.

PdJ Renegados começam o jogo com três níveis de um tipo de Discórdia, determinada aleatoriamente ou selecionada com o acompanhamento do Mestre. Os renegados não podem invocar seu Príncipe Demônio nem usar os Ritos de seu Superior, mas ainda regeneram Essência ao pôr do sol.

Jogando com um Renegado

Construa um personagem Renegado como qualquer outro, mas considere seus antecedentes cuidadosamente. Muitos Renegados podem assumir funções (p. 43) na sociedade humana para se misturar melhor. Decida contra qual Príncipe Demônio ele se rebelou e formule uma racionalização sólida do por que ele fez isso. O que é tão importante para ele que o fez colocar sua própria existência em risco?

Como um Renegado, sobreviver já é uma vitória. Mas ajudar e servir outros demônios pode gerar tolerância e até algumas recompensas. (Porém seja cauteloso ao se aproximar de alguém, pois poucos querem se associar com Renegados e muitos vão entregá-lo a Asmodeus).

A maior conquista de um Renegado é ter sua rebelião justificada e reconhecido por Lúcifer como egoisticamente útil e verdadeiramente mau e assim receber sua própria Palavra.

Reminiscentes

Um reminiscentes é o que sobra de anjos e demônios que perderam suas Energias Celestiais em batalha. Um ser que tinha uma veste física vai se manifestar na Terra para viver o resto de sua vida mundana, separado do esplendor do Céu ou da escuridão reconfortante do Inferno. A maioria dos celestiais evita os Reminiscentes, pois são considerados como má sorte.

Os reminiscentes perderam sua natureza divina ou infernal. Eles frequentemente mantêm um pequeno repertório de Canções Corpóreas e Etéreas, ou mesmo seus Ritos e sintonias, mas não podem usá-los diretamente. Eles não podem se mover para o plano celestial ou ouvir a Sinfonia melhor que qualquer outro humano. E as habilidades de Percepção celestial não funcionam neles.

As mentes dos Reminiscentes são pequenas e confusas. Eles não conseguem lembrar completamente como era ser tão grandiosamente celestial – eles não podem mais ouvir a Sinfonia – mas sabem que perderam uma grande parte de si mesmos. Alguns Reminiscentes, muito raros, podem saber que sacrificaram tudo por algo que pensaram ser uma boa causa. Outros não se lembram do que fizeram ou o que eram e alguns nem ligam.

A maioria dos Reminiscentes no jogo serão PdM "coringas", de origens e habilidades desconhecidas, mas, com a permissão do Mestre, um jogador pode começar como um Reminiscente.

- As Energias disponíveis para um Reminiscente variam, dependendo da circunstância de sua "morte." Um PdJ Reminiscente começa o jogo com no máximo 5 Energias, das quais *nenhuma* pode ser Celestial. Consulte a p. 68 para mais informações sobre Reminiscentes.

O Reminiscente

O homem de barba emaranhada andava pela Rua Quatro. Ele só precisava de um pouco de água e tudo ficaria bem.

Comer nunca ajudou. Desde que ele fosse com calma ao longo do dia, não precisaria comer e conseguiria energia o bastante para se manter pela noite.

Ele tentou primeiro no seminário. Depois que o seminário o expulsou, depois que as faculdades e os centros de pesquisa mandaram-no embora, depois que os abrigos e as igrejas e os distribuidores de sopa lhe viraram as costas, ele começou a mendigar. Ele não conseguia bater carteiras como os desabrigados sob a ponte, então ele sobrevivia trocando seus poucos talentos em truques de salão por qualquer coisa que mantivesse sua cabeça longe das nuvens e dos céus.

O homem barbado não ligava mais para mudar o mundo, ele não se importava mais em ser um exemplo. Ele só queria encontrar um buraco escuro e ficar muito, muito bêbado.

Água, ele disse para si mesmo novamente. *Tudo o que preciso é um pouco de água.*

O café. O novo café no fim da quadra, eles têm água. O homem barbado cambaleou pela rua, determinado a ignorar os automóveis; era tarde e só havia táxis vagarosos pegando os últimos frequentadores das boates.

O café estava sempre aberto. A qualquer hora, alguém, em algum lugar, quer café. Ele se arrastou por um curto lance de escadas e entrou, protegendo os olhos das luzes brilhantes e dos sorrisos animados dos clientes.

— Boa noite – disse a mulher de meia idade atrás do balcão — posso ajudá-lo?

— Água – ele disse. Ela sorriu de volta para ele, pendendo a cabeça para o lado.

— Sem problemas – respondeu, pegando um copo de papel embaixo do balcão.

O homem barbado balançou os braços.

— Não, não – exclamou, puxando cuidadosamente uma grande garrafa engordurada de seu casaco, como se fosse fruto de roubo — aqui.

Ela olhou para a garrafa, pendendo a cabeça para o outro lado.

— Bom, isso é incomum . . .

— Não somos todos? – ele sorriu, fazendo uma expressão pronta. Ela sorriu de volta, pegando a garrafa, e desapareceu por trás do balcão. Toda a tensão abandonou a face do homem barbado quando ele ouviu o som de água corrente ecoando, conforme ela enchia o recipiente plástico. Isso quase o fez sorrir naturalmente, era tão bom a esse ponto.

— Então, o que você faz? – ela perguntou, colocando um cigarro do lado do balcão. *Isso é chamado de conversa educada*, ele lembrou a si mesmo. *Diga algo educado.*

— Você está muito bonita hoje – ele disse baixo, então lembrou que não havia respondido à pergunta dela. — Digo, não faço muita coisa – gaguejou, olhando de maneira culpada para suas unhas sujas. As unhas dela, ele lembrou, eram limpas, mas suas mãos eram gastas por uma vida de trabalhos de salário mínimo. Ele não sabia porque pequenos detalhes como aquele continuavam a surgir em sua mente, mas eles ocasionalmente surgiam. — Eu tento ser educado, – ele explicou muito sério — é importante.

Ele não conseguia encontrar energia para encarar os olhos dela.

— Você, hum . . . está muito bonita hoje.

— Gostaria que houvesse mais pessoas como você aqui – ela disse com um suspiro, entregando a garrafa de volta para ele em um saco de papel marrom — Você é um anjo!

O homem se contorceu, como se tivesse pisado em um fio desencapado.

— Ah – balbuciou, colocando a garrafa embaixo do braço — por favor – continuou, erguendo a mão, piscando incontrolavelmente e se afastando devagar — não me chame disso.

O homem de barba emaranhada cobriu o rosto e correu para longe da cafeteria, suas luzes brilhantes e seus patronos felizes.

Ele encontrou uma boa alcova arruinada em um beco e tirou com reverência a garrafa engordurada de seu saco de papel. Com um aceno, o homem de barba emaranhada transformou sua água em vinho e começou a ficar divinamente bêbado, sonhando com espíritos que vivem muito afastados do chão duro e áspero.

Soldados e Mortos-vivos

Os soldados na Guerra são humanos aprimorados de maneira sobrenatural. Eles podem se parecer e agir como mortais normais, mas foram tocados profundamente pela Sinfonia e estão conscientes da realidade além do mundo que conheciam antes.

Ainda que um humano muito forte possa conseguir um empate lutando com um anjo mediano, ele provavelmente não seria vencedor em uma luta celestial. Poucos Soldados conseguem vencer em uma troca de socos com um anjo ou demônios saudáveis, mas esse não é o trabalho deles. A natureza terrena dos Soldados lhes garante certas liberdades que são desconhecidas para os celestiais. Ignore-os por sua conta e risco.

Os soldados podem ser mensageiros do divino, clérigos diabólicos, assassinos em série para o bem ou hackers com segredos sombrios. Um Soldado tem algo dentro de si, algo brilhante ou tenebroso, lutando para sair. Consulte a p. 190 para mais informações sobre Soldados de Deus e Soldados do Inferno. Além disso, consulte informações sobre mortos-vivos na p. 192.

- Soldados começam o jogo com 6 Energias, mais que um humano normal e o bastante para causar-lhes muitos problemas. Eles precisam ter pelo menos 2 Energias Corporais, 1 Energia Etérea e 1 Celestial. Um Soldado se reporta a um anjo ou demônio, não a um Arcanjo ou Príncipe, e (normalmente) não pode invocar Superiores. No entanto, ele pode controlar seu uso de Essência (p. 46).

Ancorados primariamente ao plano de existência terreno, Soldados comuns só podem aprender Canções Corpóreas, como Numinous Corpus, mas podem comprar qualquer sintonia pertencente ao Superior a que servem ou, no caso dos Soldados de Deus, a Laurence. Os soldados, ao contrário de espíritos, podem receber distinções por serviços valiosos.

Os mortos-vivos – de múmias a zumbis – têm suas próprias vantagens e desvantagens; consulte a p. 192.

Mundanos

Os celestiais e seus Soldados se referem a grande massa da humanidade, bons, maus e confusos como "mundanos". Um mundano é um humano com 5 ou menos Energias. Essas pessoas, mesmo que saibam que anjos e demônios são reais, não podem usar Canções e só gastam Essência de forma inconsciente (p. 46).

In Nomine se trata da aventura de criaturas angelicais e demoníacas fantasticamente poderosas e seus subalternos sobre-humanos. Os mundanos podem ter um papel vital na Guerra, e muitos têm, mas, em termos de jogo, jogar com um mundano não tem *nenhuma* vantagem sobre jogar com um Soldado. A única razão para um PdJ jogar como um mundano é realmente desejar esse papel. Mas nesses casos, a interpretação deve ser o objetivo do jogo.

Uma ótima maneira de começar uma campanha é com a maioria dos PdJ como mundanos, prestes a encontrar um Celestial. Eles são arrastados pela Guerra, obrigados a escolher um lado e servi-lo. Aqueles que sobrevivem eventualmente receberão seis Energias e se *tornarão* Soldados de Deus, ou do outro lado, conforme o caso.

- PdJ mundanos começam o jogo com 5 Energias, pelo menos uma de cada tipo. Sem contato com a Sinfonia em sua forma pura, humanos mundanos não podem aprender *nenhuma* Canção.

Coros e Bandos

Para um anjo ou demônio, seu *Coro* ou *Bando* determina a raça celestial a qual ele pertence. Esse Coro ou Bando pode ser pensado como o tipo de instrumento que ele é na Sinfonia, desde um leve instrumento de sopro a um tambor de graves profundos.

Cada Coro e Bando tem uma aparência física no reino celestial, um comportamento e aparência distintos e uma habilidade especial – uma *ressonância* com um aspecto da Sinfonia. Uma ressonância celestial também define sua natureza – seu próprio núcleo. Anjos e demônios devem evitar a *dissonância*, as energias negativas geradas quando um celestial age contra sua natureza e trai sua ressonância. Ações dissonantes variam para cada Coro e Bando.

Coros de Anjos

Os principais coros de anjos são (em ordem de divindade decrescente) os *Serafins*, os *Querubins*, os *Ofanins*, os *Elohins*, os *Malakins*, os *Kyriotetes* e os *Mercurianos*. Veja uma breve descrição abaixo. A descrição detalhada dos coros começa na p. 92. Existem muitos outros Coros . . . esses sete são apenas os mais importantes.

Os *Serafins* são o mais divino dos Coros; criaturas da verdade. No reino celestial eles parecem serpentes aladas gigantes.

Os *Querubins* são o mais gentil dos Coros; os mais obstinados e teimosos protetores do que é importante. Em sua forma celestial, aparecem como animais alados ou híbridos, como esfinges.

Os *Ofanins* são os Viajantes Celestiais e raramente dormem duas vezes no mesmo lugar; eles ressoam com o movimento. No reino celestial os Ofanins se parecem com rodas flamejantes em eterno movimento. Eles têm um senso aguçado de direção e um conhecimento inato da configuração do terreno.

Os *Elohins* se parecem com seres de pura luz em sua forma celestial. Criaturas de julgamento e equilíbrio, eles possuem uma ressonância com a emoção e podem ver as cores do estado emocional humano.

Os *Malakins* são os instrumentos divinos mais afiados. Nenhum desses guerreiros jamais caiu no Abismo. Em sua forma celestial eles parecem com formas humanas sombrias com asas completamente negras.

Os *Kyriotetes* são capazes de dividir suas Energias entre diversas formas físicas, animando vários hospedeiros corpóreos de uma vez. Um Kyriotete pode se manifestar como um grande urso, dois humanos, três ou quatro cervos, uma pequena revoada de patos ou um vasto enxame de abelhas. Suas formas celestiais são insanas, um emaranhado de olhos e membros em constante mutação.

Os *Mercurianos* são os mais parecidos com os humanos tanto em atitude como em aparência. Suas formas celestiais se parecem mais com o que as civilizações ocidentais consideram um anjo "típico" – corpos perfeitos, auréolas e asas brilhantes e coloridas.

Bandos de Demônios

Os demônios de um Bando variam mais entre si que os anjos de um Coro, mas os principais Bandos são – dos mais distantes da humanidade para os mais próximos – os *Balserafins*, os *Gênios*, os *Calabins*, os *Habbalah*, as *Lilins*, os *Shedins* e os *Impuditas*.

Seis dos principais Bandos surgiram durante a Queda – os Impuditas, por exemplo, começaram como Mercurianos caídos. Já os demônios criados posteriormente foram "construídos" dentro de linhas similares; a maioria dos Impuditas modernos nunca viu o Céu, mas ainda são reconhecidamente Impuditas. No entanto, existem muitos, muitos Bandos menores. Este livro detalha apenas os sete Bandos mais importantes, começando na p. 140.

Os *Balserafins*, os maiores mentirosos do Abismo, são os Serafins que caíram. Suas conspirações duram milhares de anos e sua maior criação, a civilização Ocidental, está apenas agora chegando ao seu clímax.

Os *Gênios*, que um dia foram Querubins, são os guardiões que esqueceram o amor. Eles são os perseguidores do reino celestial, implacavelmente atraídos por padrões aos quais nunca estiveram sintonizados.

Os *Calabins*, Ofanins caídos, ressoam com o caos e a destruição. Eles podem concentrar suas Energias em um turbilhão para criar um campo de entropia que poucos podem resistir.

Os *Habbalah*, que antes eram os anjos Elohins, podem controlar emoções, mesmo que não controlem suas próprias. Ignorando todas as evidências do contrário, os Habbalah acreditam que ainda trabalham diretamente para Deus, forjando almas perfeitas para um novo mundo perfeito.

As *Lilins*, tentadoras diabólicas, possuem uma ressonância com o desejo, elas sabem o que uma pessoa quer e podem dar-lhes isso, se elas o pedirem. Elas não são anjos caídos, senão criações de Lilith.

Os *Shedims* são corruptores, Kyriotetes pervertidos. Eles roubam o corpo de outros, então obrigam o hospedeiro a executar atos horríveis e destrutivos.

Os *Impuditas* são os mais humanos dos Bandos. Como os Mercurianos dos quais descendem, eles se deleitam na humanidade – mas vão roubar não só os corações, como também as energias da alma de suas vítimas. Os Impuditas valorizam sua proximidade com a humanidade e evitam os membros de outros Bandos sempre que possível.

Um Exemplo Divino: *Carin, jogando com um anjo, decide que quer ser um lutador, um Malakita.*

Um Exemplo Diabólico: *Matthew quer ser (mais ou menos) humano, mas ainda quer participar da ação, então ele decide se tornar um dos mortos-vivos, uma múmia.*

Superiores

Cada Arcanjo e Príncipe Demônio têm como seu domínio um aspecto particular da Sinfonia. Alguns nutrem seus próprios objetivos para a raça humana, enquanto outros – de ambos os lados – não se importariam em ver os mortais serem apagados da face do planeta.

Embora o Bando ou Coro do celestial defina alguns aspectos fundamentais do seu personagem, *quem* ele serve é de muitas maneiras mais importante. Isso define não apenas quais missões terrenas serão designadas a ele, mas também sua perspectiva, assim como algumas de suas motivações. Se seu Coro ou Bando representam o tipo de instrumento que ele é, seu Superior pode ser considerado o estilo de música que ele toca.

Considerando que existem incontáveis celestiais, os Arcanjos e Príncipes Demônios não têm tempo de orquestrar todas as idas e vindas de todos os seus servos. Por alguma razão, os PdJ atraíram a atenção de seus Superiores. Eles não respondem a uma cadeia de comando ou lidam com questões mundanas – fazer arco-íris, plantar evidências de DNA, ajudar a grama crescer – embora possam fazer uma ou todas essas coisas durante seu dever. Os personagens dos jogadores tratam diretamente com seus Superiores, como embaixadores, juízes, mensageiros e peões no arriscado jogo entre Arcanjos e Príncipes Demônios.

Celestiais podem convocar, ou invocar, seus Superiores (e, com grande dificuldade, até mesmo outros Arcanjos ou Príncipes Demônios, dependendo do caso). Mas isso nunca deve ser feito sem motivo; consulte as p. 109 e 157.

Com a atenção particular de um ser cósmico vem um grande poder – e um grande risco. As missões dadas a servos favorecidos são extremamente perigosas e eles podem nem perceber o quão perigosas até ser tarde demais. Além disso, uma "força tarefa" de anjos ou demônios raramente estará trabalhando para o mesmo Superior, o que pode levar a conflitos políticos internos interessantes na medida em que eles lutam para discernir as motivações e objetivos secretos de cada um.

Existem muitas outras vantagens – e desvantagens – em estar a serviço de um Superior, como sintonias e distinções. Um Superior concede determinados poderes de graça e torna possível a obtenção de outros.

Observe que muitos anjos de Eli (p. 116) estão emprestados indefinidamente a algum outro Arcanjo, enquanto uma Lilim (p. 147) pode estar fazendo um favor (ou pagando uma Obrigação) a qualquer um. Isso dá aos jogadores e ao Mestre uma maior flexibilidade ao criar o grupo.

Um Banido (p. 29) ou Renegado (p. 30) deve escolher a qual Arcanjo ou Príncipe Demônio serviu enquanto era um membro da sociedade celestial – isso se ele realmente chegou a fazer um juramento de fidelidade – e construir uma história sobre como ele acabou se tornando um "agente livre".

Os Arcanjos

Os Arcanjos comandam os Céus, embora o conduzam a muitas direções diferentes. Yves é o mais antigo estadista, Laurence é o jovem general do Exército de Deus com o forte Miguel ao seu lado, Dominic é o inquisidor severo que extirpa a heresia celestial . . . existem muitos outros Arcanjos além dos listados na p. 107, mas esses são os que atualmente definem as esferas Celestiais de política e cultura.

Os Príncipes Demônios

Os Príncipes Demônios, os tenentes de Lúcifer, lutam abertamente uns contra os outros. Enquanto o arqui-inimigo de um Arcanjo é um Príncipe Demônio, o pior inimigo de um Príncipe é provavelmente outro Príncipe.

Assim como acontece com os Arcanjos, a lista na p. 155 apenas mostra os principais poderes atuais. Existem muitos pretensos Príncipes no Inferno, passeando pelas cortes infernais, esperando o momento certo para atacar.

Um Exemplo Divino: *Carin, o Malakita lutador, quer ser um servidor de um Arcanjo guerreiro. Lendo as descrições, ela escolhe Miguel, o mais forte de todos.*

Um Exemplo Diabólico: *Matthew tem um personagem morto-vivo. Para ele faz sentido servir Saminga, o Príncipe Demônio da Morte. Ele percebe que uma Lilim de Saminga automaticamente recebe servos mortos-vivos; então, se ele puder convencer outro jogador a jogar com uma Lilim de Saminga, ele pode ser esse servo e ter um relacionamento prévio com outro PdJ.*

Energias

Os personagens têm três tipos diferentes de Energias: Celestiais, Etéreas e Corpóreas. Um PdJ pode ter de 0 a 6 em cada Energia. O número e a distribuição das Energias de um personagem influenciam bastante no alcance das habilidades dele.

As Três Energias

Olhe a ficha de personagem. Perceba os três círculos sob os nomes das três Energias. Cada círculo tem seis segmentos para preencher; cada segmento preenchido representa 1 Energia daquele tipo. Um personagem com todo o arco preenchido tem 6 daquela Energia – a maior quantidade possível para um PdJ, embora, é claro, os grandes poderes celestiais tenham muito mais.

Energias Corpóreas determinam o quão bem um personagem pode interagir com a matéria física. Quanto mais Energias Corpóreas, mais rápido e ágil será sua presença física, na Terra e em outros lugares. Além disso, quanto mais Energias Corpóreas ele tiver, melhor será em utilizar as Canções Corpóreas da Sinfonia.

Energias Etéreas são a encarnação da senciência, a mente separada das exigências básicas do corpo. Quanto mais Energias Etéreas tem uma pessoa, mais inteligente ela é e mais precisas são suas ações – e ela exercerá um maior controle sobre as Canções Etéreas da Sinfonia.

Energias Celestiais são a mais importante das três, a energia da própria existência. Essas Energias concedem a força matriz para a existência e abrem a mente para a Sinfonia – criaturas sem Energias Celestiais não têm ligação com o plano celestial. Quanto mais Energias Celestiais tem um personagem, mais força de vontade e percepção ele tem, assim como uma maior habilidade com as Canções Celestiais da Sinfonia.

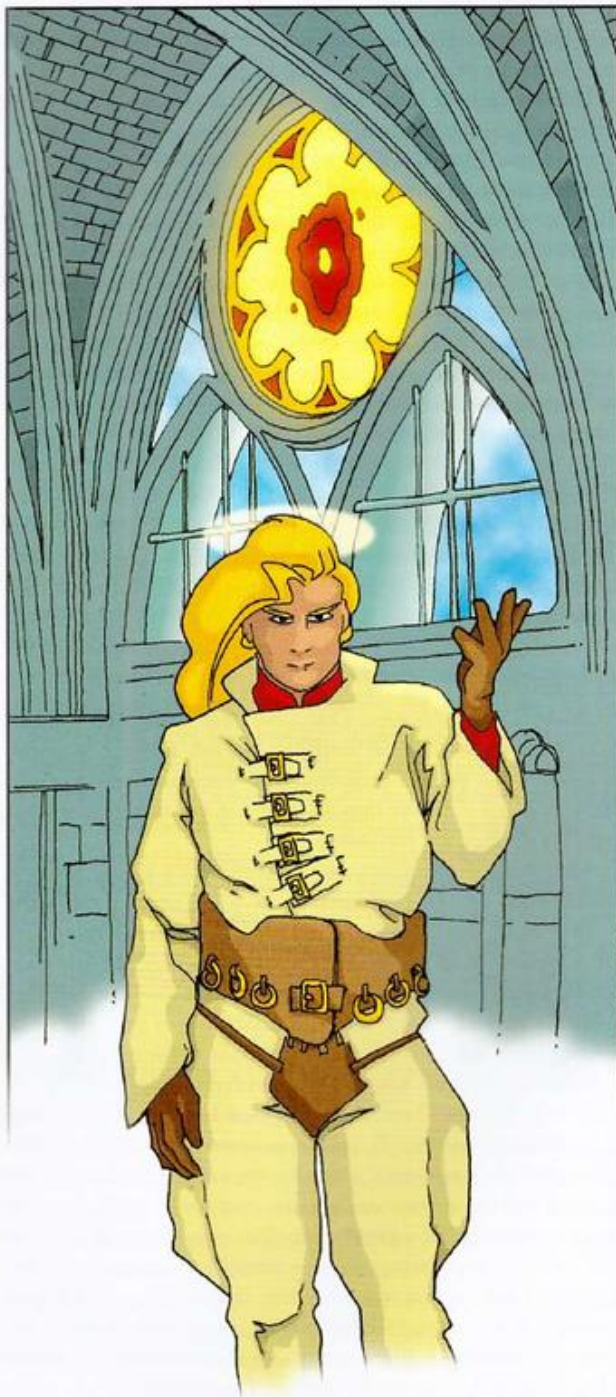
Confira quantas Energias tem seu tipo de personagem (p. 36) e distribua-as.

Um Exemplo Divino: *Carin consulta as regras de seu personagem na p. 36 e descobre que anjos têm 9 Energias para criar um personagem. Ela decide distribuí-las igualmente, 3 Celestiais, 3 Etéreas e 3 Corpóreas.*

Um Exemplo Diabólico: *Matthew, sendo uma múmia, tem 6 Energias. Ele decide colocar 3 no Corpóreo, 1 no Etéreo e 2 no Celestial.*

Características

Olhe a ficha de personagem novamente. Cada círculo de Energia contém dois espaços diferentes para mais informações – essas são as *características*.

Energias Corpóreas fornecem Força e Agilidade, Energias Etéreas fornecem Inteligência e Precisão, e Energias Celestiais fornecem Vontade e Percepção. As definições dessas características e como elas afetam o jogo estão listadas a seguir sob suas respectivas Energias.

Cada ponto de Energia de um tipo fornece 4 níveis para gastar em suas duas características e apenas nessas duas. Por exemplo, níveis de Energia Corpórea não podem ser gastos em Inteligência, pois essa é uma característica Etérea.

Portanto, duas Energias Etéreas concedem 8 (ou 2 x 4) níveis para serem divididos entre Inteligência e Precisão. Isso pode significar uma Inteligência de 6 e uma Precisão de 2 ou vice-versa, ou 4 níveis em cada – qualquer combinação que some quatro vezes o número das Energias daquele tipo é possível, desde que haja ao menos 1 nível em cada característica.

Os níveis de uma característica variam de 1 a 12. Uma característica só pode ser 0 se a criatura não tiver nenhum ponto naquele tipo de Energia.

Níveis de Características

Valor	*Significado*
1	Péssimo
2	Ruim ou Criança Humana
3	Abaixo da Média do Adulto Humano
4	Acima da Média do Adulto Humano
5	Abaixo da Média Celestial
6	Média Celestial; Humano Excelente
7	
8	Acima da Média Celestial; Humano Excepcional
9	
10	Limite Humano; Excelente para um Celestial
11	
12	Espetacular até mesmo para um Celestial

Características Corpóreas

A *Força* determina o poder físico puro. Como característica primária Corpórea, a Força determina quanto dano o corpo do personagem pode sustentar. Consulte a p. 61 para regras de combate.

A *Agilidade* é a medida da rapidez relativa do personagem, assim como a graça e destreza do personagem.

Características Etéreas

A *Inteligência* é a capacidade mental pura. Como característica primária Etérea, ela é afetada por qualquer dano de fontes etéreas (tal como o combate nos sonhos).

A *Precisão* define o quanto alguém pode se concentrar em uma tarefa e também influencia perícias que exigem paciência, como Eletrônica e Arma de Distância.

Características Celestiais

A *Vontade* é o vigor mental de um personagem e como característica celestial principal pode ser reduzida por ataques celestiais. Se a Vontade de um personagem for suficientemente ferida, ele vai morrer para sempre – ou seja, as Energias que o compõe se dispersarão. (Consulte a p. 64 para informações sobre o combate celestial.) Para os demônios, que tentam propagar sua sinfonia pessoal sobre o resto da criação, a Vontade é a característica mais importante.

A *Percepção* define quão bem um personagem é capaz de processar suas informações sensoriais nos três reinos, assim como define o quão sensível ele é às flutuações da Sinfonia em geral. Para os anjos, que tentam fazer sentido dos múltiplos padrões existentes na realidade, a Percepção é a característica mais importante.

Um Exemplo Divino: *Carin tem 3 Energias de cada, o que lhe concede 12 níveis de cada tipo de característica (3 x 4 = 12). Como acima, ela decide distribuir todos igualmente, dando à sua personagem 6 em cada característica – um anjo realmente mediano.*

Um Exemplo Diabólico: *Matthew, com 3 Energias Corpóreas, distribui 7 níveis em Força e 5 em Agilidade. Ele tem apenas 1 Energia Etérea – algo do que pode se arrepender depois – então concentra 3 níveis em Precisão para ajudar nas perícias baseadas nesta característica, como Eletrônica e Mecânica, e coloca apenas 1 nível em Inteligência. Matthew não será dos mais espertos. Agora só falta distribuir 2 Energias Celestiais. Como uma criatura maligna, ele acredita que é melhor enfatizar sua Vontade, mas como seu personagem já é muito burro, ele percebe que se sentiria ainda pior se tivesse um anjo parado bem na sua frente em sua forma celestial e ele não notasse. Ele coloca 5 níveis em Percepção e 3 em Vontade. Finalmente, Matthew acabou se tornando muito Forte e Rápido, não muito esperto e razoavelmente preciso, não totalmente sem força de vontade, embora bastante perceptivo para compensar.*

Pontos de Personagem

Durante a criação de um personagem, um jogador tem um número de *pontos de personagem* para comprar sintonias e Recursos igual aos seus níveis de características – ou seja, 4 vezes seu número de Energias. Ele pode ganhar mais pontos de personagem depois (p. 202), para comprar sintonias e Recursos adicionais e também para aprimorar Energias e Características.

Sintonias

Sintonias são poderes especiais concedidos pelo Superior de um personagem. Eles são diferentes para cada Superior e são descritos sob as características daquele ser celestial.

Existem dois tipos básicos de sintonias.

Sintonias de Coro/Bando são fornecidas automaticamente na criação de personagem, de acordo com o Coro ou Bando ao qual ele pertence. Por exemplo, todos os Mercurianos a serviço de Gabriel ganham a sintonia de Mercuriano de Gabriel, sem custo. Também na criação do personagem – ou depois, com a permissão de seu Superior – um celestial pode comprar outras sintonias de Coro/Bando *daquele mesmo Superior* por 5 pontos de personagem cada, contanto que essa sintonia não dependa da ressonância do Coro ou Bando ao qual é destinada.

A sintonia dos Malakins do Arcanjo Davi, por exemplo, permite que, uma vez por dia, eles fiquem em terra firme e se tornem objetos imóveis. Esta habilidade, a critério de Davi (e do Mestre), pode ser dada a qualquer anjo que se prove merecedor do dom. Por outro lado, os Mercurianos do Arcanjo Dominic podem expor a perversão de uma pessoa, contudo, uma vez que essa habilidade funciona em conjunto com a ressonância natural deles, ela não pode ser concedida a um anjo de outro Coro.

Referência Rápida para Criação de Personagem

Para criar um personagem de *In Nomine* siga os seguintes passos.

1. Pense em quem gostaria de interpretar:
   um *celestial* (muito poderoso);
   um *Soldado* ou *Morto-vivo* (humanos sobrenaturais);
   um *humano mundano*; ou
   um *Reminiscente* (o corpo mortal de um celestial).
   Discuta sua ideia com o Mestre.
2. Se seu personagem for um humano, pule para a etapa 4. Se ele for um celestial, decida se será um anjo ou um demônio. Então, escolha seu Coro ou Bando e, depois, seu Arcanjo ou Príncipe Demônio. Consulte se seu Superior fornece algum tipo especial de Recurso ou sintonia. Se seu chefe imediato não for um Arcanjo ou Príncipe Demônio, anote a Palavra do Superior.
3. Se seu personagem for um Banido ou Renegado, determine que tipo de discórdia ele tem (aleatoriamente ou seguindo a orientação do Mestre) e dê a ele três níveis dessa discórdia.
4. Distribua suas Energias:
   Celestiais: 9 Energias; pelo menos 1 de cada tipo.
   Soldados e *Múmias*: 6 Energias; pelo menos 2 Corpóreas e 1 Etérea e Celestial.
   Reminiscentes: 5 Energias; nenhuma Celestial.
   Humanos: 5 Energias; pelo menos 1 de cada tipo.
   O número total de Energias também determina quanta Essência o personagem pode armazenar.
5. Escolha os níveis das características, 4 níveis por Energia.
   Energias Corpóreas controlam Força e Agilidade
   Energias Etéreas controlam Inteligência e Precisão
   Energias Celestiais controlam Vontade e Percepção
6. Escolha Recursos. Você tem (4 x seu número total de Energias) pontos de personagem para comprar até 6 níveis em artefatos, Funções, servos, perícias, Canções e vestes. Você também pode adquirir Discórdias, se quiser, para receber pontos adicionais.
7. Desenvolva sua história: pense em sua aparência, no tipo de comida e música que gosta, nos passatempos que adquiriu, como se dá com os outros, etc.
8. Mostre o personagem ao Mestre para ser aprovado.
9. Jogue!

Sintonias de Servidor podem ser concedidas pelo Superior a um celestial de qualquer Coro ou Bando – mesmo àqueles que servem outros Superiores. Esses presentes, contudo, nunca são automáticos. Eles custam 10 pontos de personagem cada, na criação de personagem ou depois. Ou também, ao realizar um serviço a um Superior que não seja o seu, um personagem pode receber um . . . se seu próprio Superior não se opor. Durante a criação de personagem, um jogador só pode comprar sintonias de Servidor do seu próprio Superior!

Um Exemplo Divino: *Carin, como um anjo Malakim de* ***Miguel***, *recebe a sintonia Malakim da Guerra sem custo.*

Um Exemplo Diabólico: *Matthew, sendo um morto-vivo,* ***não recebe*** *sintonias gratuitamente do seu senhor sombrio.*

Recursos

Recursos incluem as perícias, Canções, posses e outras ferramentas que ajudam o personagem a cumprir suas missões.

Cada recurso corresponde a um tipo de Energia (Corpórea, Etérea ou Celestial) e tem um nível de 1 a 6. Na ficha de personagem, um recurso é registrado com uma barra entre seu nome e seu nível (p. ex., Condução/6, Função (Freira)/2, Canção Celestial da Luz/3, etc.).

O nível de um recurso determina seu custo e representa sua eficiência; os detalhes dependem do tipo de recurso. Os valores em pontos e as mecânicas de jogo começam na p. 40. O capítulo Recursos (p. 70) oferece muitos exemplos.

Descrição

Quais roupas seu personagem usa? De quais círculos sociais ele participa? Com quais filosofias do seu Superior ele discorda? Como ele se sente sobre a Guerra, a Oposição e o reino mortal? Refletir sobre os detalhes de um personagem oferece uma compreensão importante ao jogador.

Agora ele está pronto! O personagem deve ser mostrado ao Mestre para aprovação e então, é hora de jogar.

Mecânica de Jogo

Que é a vida terrena senão jogo e diversão frívola?

– Gado 6:32 (O Alcorão)

O conflito não é apenas natural no RPG, ele também é encorajado. Se não fosse pelo drama causado pelo conflito, não existiria um jogo.

As regras são feitas para permitir que os jogadores comecem a jogar o mais rápido possível, em vez de ficarem folheando livros, consultando tabelas e trabalhando sua matemática avançada. *In Nomine* apresenta um método simples de resolução de conflitos, almejando que os problemas do personagem não se tornem incômodos na vida real.

Dados – O d666

Deus não joga dados com o universo, mas nós o fazemos. Dados resolvem conflitos de uma maneira aleatória o bastante para satisfazer tanto os jogadores quanto o Mestre. *In Nomine* usa dados tradicionais de seis lados.

In Nomine

Nome: Carin
Coro: Malakim
Arcanjo: Miguel
Palavra: Guerra
Essência: 9

Corpóreo	Etéreo	Celestial	Sintonias & Distinções
Humano/2			Malakim da Guerra
Pontos: 30	Pontos: 18	Pontos: 18	Proficiência (Pistola)
Força 6	Inteligência 6	Vontade 6	
Agilidade 6	Precisão 6	Percepção 6	
Artefato Corpóreo/1 (.44)	Arma de Distância/3 (Pistola)	Canção Celestial da Luz/6	
Canção Corpórea do Trovão/4			
Canção Corpórea da Cura/2			Discórdias
Esquiva/4			

Veste / Pontos / Corpo / Mente / Alma / Dissonância

Essência: 6
Nome: Mathew
Bando: Nenhum (Múmia)
Príncipe: Saminga
Palavra: Morte

In Nomine

Corpóreo	Etéreo	Celestial	Sintonias & Distinções
Humano/3			Rito: Carregador de Caixão
Pontos: 42	Pontos: 1	Pontos: 6	
Força 7	Inteligência 1	Vontade 3	
Agilidade 5	Precisão 3	Percepção 5	
Luta/3	Mecânica/4	Canção Celestial da Cura/5	
Esquiva/4			
Língua			Discórdias
Canção Corpórea da Cura/5			
Status 2 (trabalhador habilidoso)			
Carisma +2			

Veste / Pontos / Corpo / Mente / Alma / Dissonância

Na maioria dos casos, os jogadores farão suas próprias jogadas. Isso não apenas dá uma maior sensação de controle sobre as ações do personagem, mas aumenta a tensão do momento. Contudo, há momentos em que o jogador não deve saber imediatamente o resultado de uma ação. Nesses casos, o Mestre pode fazer a jogada e manter o resultado em segredo.

Exemplo de Jogadas de Dados

1d *significa*: Jogue um dado
2d *significa*: Jogue dois dados e some os resultados
1d+2 *significa*: Jogue um dado e *adicione* dois ao resultado
2d-4 *significa*: Jogue dois dados, *some-os* e *subtraia* 4 do resultado
d666 *significa*: Jogue três dados como descrito abaixo.

Por exemplo: *O jogador joga 2d, que são dois dados de seis lados, e obtém os resultados de 5 e 4. Somando os números temos 9, seu resultado final.*

Outro exemplo: *As regras determinam jogar 1d-3 e o jogador obtém um resultado de 3. Levando em consideração o modificador, o resultado é zero.*

O d666

Esse é o tipo mais comum de jogada em *In Nomine*. Cada jogador precisará de três dados de 6 lados – dois iguais e um claramente diferente. Os jogadores *precisam* ser capazes de diferenciar esse terceiro dado dos outros dois. Essa jogada de três dados é chamada de d666.

O d666 vai produzir dois resultados. O primeiro resultado é o total dos dois dados iguais – isso determina sucesso ou fracasso. Para obter sucesso, o jogador precisa alcançar um determinado número (*o número alvo*) ou menos, portanto, *um valor baixo é melhor*. Se a ação é fácil, ó número alvo deve ser alto; se é difícil, o número vai ser menor, com uma chance correspondentemente menor de sucesso.

O segundo resultado vem do dado diferente e é chamado de *dígito verificador*. O dígito verificador indica o grau de sucesso ou fracasso. Um dígito verificador baixo (1 ou 2), indica uma margem de sucesso pequena. Um dígito verificador de 6 é um sucesso ou fracasso de grandes proporções.

Exemplo: *Em um d666, o jogador obtém 1 e 2, e 6 no dado diferente. Somando 1 e 2, temos 3 (uma boa jogada, pois queríamos um resultado baixo). Se o número alvo era 3 ou mais, a jogada é um sucesso. O 6 é o dígito verificador, o que indica um sucesso* ***espetacular****.*

Definindo o Número Alvo

Muitas jogadas de d666 são feitas contra uma das características básicas (Força, Agilidade, etc.). O valor da característica se torna o número alvo – o jogador deve obter aquele número ou menos em um d666. Vamos imaginar que alguém lançou uma arma para o personagem. Ele consegue pegá-la? O Mestre diria que a agilidade é a característica apropriada nesta situação. "Faça um teste de Agilidade", ele informa. Se a Agilidade do personagem é 8, por exemplo, ele precisa de 8 ou menos para obter sucesso.

Muitas situações exigem o uso de uma perícia ou Canção. Todas essas habilidades se baseiam em uma característica e, nesses casos, o número alvo é o nível que o personagem tem nessa determinada perícia ou Canção, *mais* a característica base da habilidade. Por exemplo, Lábia é baseada em Vontade. Se o personagem tem uma Vontade de 7 e Lábia /3 , o número alvo para um teste de Lábia é 10.

Modificadores de Dificuldade

Se o Mestre determinar que uma dada situação não envolve o uso "cotidiano" da característica ou perícia, ele pode indicar um modificador devido à dificuldade. Esse número é *adicionado* ou *subtraído* do número alvo. Os níveis sugeridos de dificuldade são:

-2............ Muito Difícil
-1............ Difícil
0............ Mediana (sem modificador)
+1............ Fácil
+2............ Muito Fácil

Exemplo: *O personagem de Paul, um Soldado de Deus humano está caçando um demônio em um prédio. Com um pulo preciso para baixo de uma escada próxima, ele pode diminuir a diferença de 6 metros entre ele e a criatura maligna.*

O Mestre diz para Paul fazer um teste de Agilidade, que é 7, muito boa para um humano. No entanto, o Mestre também indica que a dificuldade para pular essa escada é -1. Paul deve obter um 6 (7-1) ou menos. Ele obtém um 2, um 2 e um 4 – e consegue pular as escadas com sucesso. O Mestre afirma que ele conseguiu diminuir a distância em 4 metros (o dígito verificador do d666).

Outro exemplo: *O demônio Mynofrigith está tentando quebrar a bengala que um padre está usando para bloquear seu caminho. A dificuldade é +1 (Fácil) e a Força do demônio é 11, o que significa que ele tem que obter um 12 ou menos! O Sucesso, neste caso, é automático. (Não há nada de especial sobre essa bengala, ela não tem "pontos de vida" próprios.) Mynofrigith joga de qualquer jeito, para saber o dígito verificador, consultar a possibilidade de Intervenção e tirar sarro tanto do padre quanto do Mestre, obtendo um 2, um 4 e um 4. A bengala quebra como um graveto em quatro pedaços (um detalhe inventado pelo Mestre de acordo com o dígito verificador).*

Muitas habilidades, especialmente as ressonâncias celestiais e as sintonias, têm modificadores específicos. Por exemplo, uma descrição pode dizer "a Vontade do usuário, *mais* suas Energias Celestiais". Nesse caso, o número alvo seria a soma de sua Vontade com suas Energias Celestiais.

Modificadores favoráveis podem representar melhorias à perícia ou característica a ser testada ou um aumento no número alvo (mesma coisa). Modificadores desfavoráveis podem representar reduções às características testadas ou uma diminuição do número alvo – novamente, a mesma coisa, o teste fica mais difícil.

Risco

Com a aprovação do Mestre, jogadores podem aumentar ou diminuir o risco de uma ação. Nesses casos, o Mestre deve exigir que o jogador descreva exatamente o que seu personagem vai fazer para tornar a tarefa mais ou menos arriscada. Caso aprove, ele aumenta ou diminui o número alvo em 1 (não mais que isso).

Aumentar o risco também *adiciona* 1 ao dígito verificador da jogada, resultando em um maior sucesso ou fracasso. Diminuir o risco *reduz* em 1 o dígito verificador, tornando fracassos menos severos e sucessos mais mundanos.

Exemplo: *Thomas, jogando com o demônio Mynofrigith, diz ao Mestre que ele quer disparar contra um carro em fuga para tentar pará-lo. Ele pede para aceitar um nível adicional de risco, explicando que está mirando nos pneus do veículo. O Mestre fica satisfeito com essa explicação – pneus são alvos mais difíceis, mas com certeza farão o carro parar caso ele os atinja – ele permite o modificador. Thomas vai* ***subtrair*** *1 do número alvo e* ***adicionar*** *1 ao dígito verificador, para melhor ou pior.*

Sucesso Automático

Se o número alvo final for maior que 12 a jogada não pode fracassar (exceto em caso de *Intervenção*, p. 39-40). O valor acima de 12 é *adicionado* ao dígito verificador da jogada do sucesso automático. Por exemplo, um personagem com Força 8 e a perícia Luta 6, tem um número alvo de 14 para acertar alguém – um sucesso automático com +2 no dígito verificador.

A Disputa

Às vezes dois personagens querem usar suas habilidades um contra o outro – um familiar tentando passar despercebido por um guarda, ou um anjo e um demônio disputando o controle de uma arma.

Essas situações são resolvidas com uma Disputa. Cada PdJ testa sua perícia, Canção ou característica apropriada (como determinado pelo Mestre). No primeiro exemplo acima, o familiar faria um teste de Furtividade (Precisão *mais* Furtividade) enquanto o guarda faria um teste de Percepção. O Mestre pode modificar qualquer um dos lados da Disputa para levar em conta a dificuldade da tentativa.

Se nenhum dos lados obtiver sucesso no teste, nada acontece. Nenhum dos lados teve vantagem (o familiar pisou em um graveto e teve de parar, mas o guarda ainda não o notou, ou a luta pela arma continua sem solução).

Se um dos lados obtiver sucesso no teste e o outro fracassa, trate isso como o esperado: a jogada de sucesso indica o vencedor.

Se os dois lados obtiverem sucesso no teste, o dígito verificador determina o vencedor da Disputa. A jogada com o maior dígito verificador vence e a outra é tratada como um fracasso.

Se os dígitos verificadores forem iguais, a Disputa é um empate. Os oponentes podem tentar continuar a Disputa, fazendo um novo teste para a mesma ação no próximo turno, ou um dos contestantes pode escolher uma ação diferente.

Utilizando o Dígito Verificador

O terceiro dado do d666 não é útil apenas como um número, mas também ajuda o Mestre a adicionar profundidade a situações que seriam, de outra maneira, insípidas.

O dígito verificador frequentemente indica algo definido pelas regras, como o dano causado por uma arma ou a duração de um milagre. Mas o que acontece quando essas definições não são dadas?

O Mestre deve aplicar um dígito verificador de maneira lógica e interessante, de acordo com a situação. Por exemplo, se alguém tenta pular de um telhado para outro, o dígito verificador de um fracasso pode representar quantos centímetros faltaram para que seus dedos alcançassem o segundo telhado, ou quanto dano ele sofreu ao cair de dois andares. Ou as duas coisas.

Cada situação é diferente, os exemplos no texto podem servir como orientações ao Mestre. Quando usado criativamente, o dígito verificador pode trazer um nível adicional de profundidade e vida ao jogo. É um "curinga" para estimular a imaginação cinematográfica do Mestre.

Uma Intervenção (abaixo) vai indicar um sucesso espetacular para um dos lados. No caso incomum de os dois lados obterem uma intervenção, o Mestre deve decidir o que acontece . . . boa sorte.

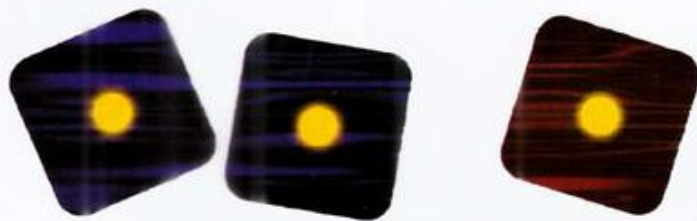
Intervenção

Eis aqui a sabedoria!

Quem tiver inteligência, calcule o número da Besta porque é número de homem, e esse número é seiscentos e sessenta e seis.

— *Apocalipse 13:18*

Existem dois resultados especiais de um d666 que exigem uma explicação especial: 111 e 666. Esses dois números tem um significado especial para os dois campos celestiais, um deles simboliza a Santíssima Trindade, enquanto o outro representa o lendário Número da Besta.

Sempre que um personagem (controlado pelo jogador ou pelo Mestre) obtiver a sequência 111 sem modificadores, o Espírito Santo intervém. Um 111 é uma benção para os angelicais, mas uma maldição para demônios e seus apoiadores. O Espírito Santo sempre vai favorecer seus servos e enfraquecer as forças do mal.

Da mesma forma, um resultado sem modificação de 666 indica uma intervenção pessoal das forças infernais. Seja qual for a situação, a malevolência de Lúcifer fornecerá aos demônios e seus servos uma vantagem sobre as forças do bem.

Quando o valor de um dígito verificador é alterado por um modificador, o valor *sem alteração* é o que conta para propósitos de Intervenção (111 ou 666). Modificadores, positivos ou negativos, não causam ou previnem a Intervenção.

Os efeitos de uma Intervenção serão de natureza completamente sobrenatural. Os efeitos exatos da Intervenção ficam a critério do Mestre – mas eles devem ser espetaculares.

Quanto mais importante a jogada, mais importante a Intervenção. Um 111 em uma jogada trivial vai gerar uma Intervenção dramática, mas essencialmente trivial. Um 111 em uma jogada vital deve ser lembrado pelo resto da campanha. No entanto, uma Intervenção nunca deve destruir um PdJ a não ser que a jogada já colocasse a vida do PdJ em risco.

Exemplo: *No ápice de uma aventura, um jovem professor se posiciona bravamente para confrontar um demônio que está atormentando seus filhos . . . E cai mortalmente ferido. Assim que o demônio é eliminado, Carin, a Malakita, invoca uma Canção Corpórea da Cura para curar o mundano moribundo. Ela obtém um 111. Envolto em uma luz perolada, os ferimentos se fecham instantaneamente e a vítima recebe uma Energia adicional, se tornando um Soldado de Deus!*

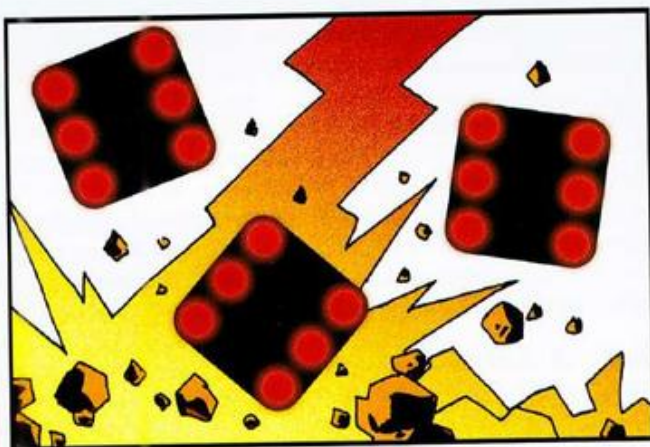
Outro exemplo: *O demônio Mynofrigith, atraído para um prédio comercial abandonado, se encontra impedido de avançar por dois brutamontes skinheads servindo ao Arcanjo David. Ele dispara sua pistola contra eles e obtém um 666. A vontade infernal de Lúcifer intervém. O alvo de Frig cambaleia para trás contra uma janela (que misteriosamente se abre), agarrando seu amigo em busca de ajuda, e os dois caem seis andares para a morte.*

Por outro lado, o jogador pode obter uma intervenção oposta.

Exemplo: *Sabrina, uma Lilim, foi em direção a um bar de universitários para pedir um pequeno favor. Ela abre seus grandes olhos, coloca sua mão no joelho do alvo, faz uma sugestão com sua voz aveludada e invoca sua ressonância . . . E obtém um 111.*

A vítima vê Sabrina pelo que ela é, e entende o que o demônio realmente quer. Pálida, ela sai do bar. Toda a armação de Sabrina se desmanchou – ela nunca será capaz de usar suas artimanhas naquela garota ou em ninguém do círculo dela.

Outro exemplo: *O anjo Orc, na forma de uma matilha de lobos, está ladrando ao perseguir dois demônios feridos. Uma Disputa de Agilidade (p. 39) é feita para descobrir quem tem a vantagem . . . e ele obtém um 666. O Mestre decide que a última tentativa malsucedida de invocar o Príncipe Demônio daqueles demônios tem um efeito retardado (perceba que devido ao fato de uma Disputa estar envolvida, não importa que lado obteve o 666). Belial aparece em uma nuvem de enxofre e Orc é forçado a fugir em todas as direções.*

Intervenções podem afetar todos os personagens, não apenas anjos e demônios. Mundanos, Soldados e espíritos podem não parecer importantes o bastante para receberem ajuda pessoal de poderes maiores, mas aqueles que lutam na Guerra e se associam aos celestiais parecem atrair a atenção do Espírito Santo e Daquele Abaixo.

Recursos

Um *Recurso* é qualquer coisa que o personagem possa usar para realizar sua missão. Um personagem pode resolver seus problemas usando suas perícias, artefatos sagrados e profanos, usando Canções que manipulam a trama da realidade ou apenas tendo amigos de confiança.

Recursos caem em seis categorias: *Artefatos*, *Funções*, *Servos*, *Perícias*, *Canções* e *Vestes*.

Listadas abaixo dos Recursos normais estão as Discórdias – falhas na interface do personagem com a realidade. Pense neles como "Recursos negativos". Personagens com Discórdia recebem mais pontos de personagem para gastar com outras coisas. Discórdias também criam diversas oportunidades de interpretação para um personagem.

Angariando Mais Recursos

Pontos de personagem concedidos (p. 202) podem ser usados para comprar ou aprimorar Recursos sempre que o Mestre permitir. Mas se o jogador repentinamente deseja aprimorar uma perícia ou Canção no meio da sessão de jogo, ele deve dar ao Mestre uma boa explicação de como fará isso! De outra forma, o Mestre pode exigir que o jogador espere até o fim da sessão ou mesmo até o fim da aventura.

Mecânicas de Recursos

Artefatos

Anjos e demônios normalmente não são materialistas, eles deixam isso para os humanos. Mas algumas coisas são necessárias para que possam realizar seu trabalho ou tão úteis que eles não conseguem viver sem. Itens físicos comprados com pontos de personagem são chamados *artefatos*. Eles podem ser objetos corpóreos comuns, como armas e carros; *talismãs* etéreos, que podem melhorar as perícias do usuário, ou artefatos celestiais – relíquias e relicários – que executam Canções ou armazenam essência.

A maioria dos artefatos será criado pelos jogadores ou encontrados durante a aventura, mas a partir da p. 70, apresentamos a descrição de diversos exemplos de artefatos. Um jogador que deseja criar um artefato novo para o seu personagem deve acordar isso com o Mestre antes de trazê-lo para o jogo.

Artefatos podem ter custos variados; veja abaixo. O Mestre pode oferecer um desconto na compra de um artefato se o jogador for capaz de inventar uma boa história sobre o objeto e como ele o adquiriu.

Usando Artefatos

A maioria dos artefatos pode ser usada por qualquer um. Mas alguns são sintonizados a certos tipos de usuários ou só podem ser usados por aqueles que conhecem uma determinada maldição ou bênção.

Independentemente disso, o *proprietário* de um artefato – o PdJ, caso tenha pagado por ele – está celestialmente *sintonizado* ao objeto. Um celestial pode fazer um teste contra o nível do seu artefato, *mais* seu número de Energias do mesmo tipo, para ouvir a localização atual dele na Sinfonia. Portanto, se um anjo com 3 Energias Etéreas perdeu seu artefato etéreo de nível 2, ele precisa de um resultado de 5 ou menos para descobrir sua localização. Use a tabela de ressonância dos Querubins na página 96 para conferir os resultados do dígito verificador. Um fracasso no teste indica que o proprietário não pode tentar novamente por um dia.

Artefatos Corpóreos

Objetos encontrados durante a aventura *não* são artefatos corpóreos. A única vantagem de gastar pontos para ter um objeto como artefato corpóreo, em vez de comprá-lo na lojinha da esquina, é não ter que se preocupar com onde encontrá-lo e sempre saber onde ele está se for perdido ou roubado. Somente celestiais podem pagar pontos por artefatos corpóreos. Eles podem ser comprados na criação do personagem ou (com a permissão do Mestre) depois . . . contudo, para transformar um item comum em um artefato, o proprietário deve passar muito tempo com ele, seja criando-o ou "conectando-se" a ele por meio do uso. Portanto, artefatos corpóreos só são criados como um presente de um Superior ou pelo próprio proprietário.

O custo em pontos de personagem de um artefato corpóreo é igual ao seu nível como um Recurso.

Artefatos Etéreos

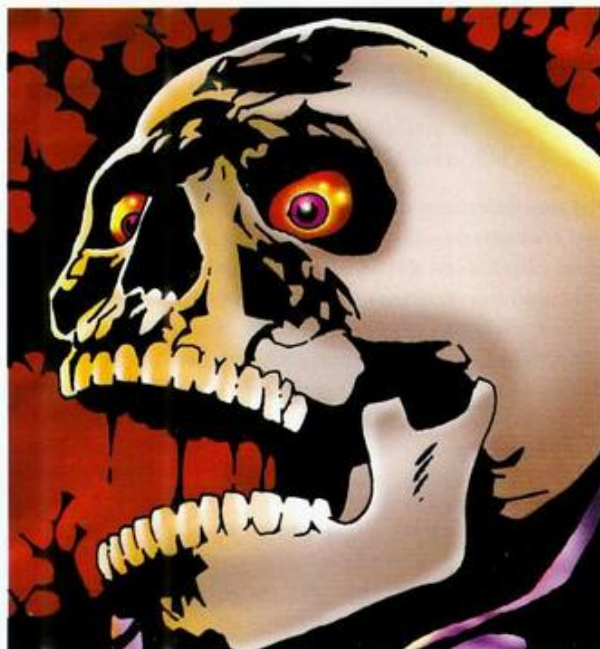
Objetos podem ter Recursos etéreos – perícias – adicionados a ele; esses objetos se tornar *talismãs*, um artefato etéreo. O custo em pontos de personagem de um talismã comum é duas vezes seu nível como um Recurso, embora muitos tenham habilidades especiais que aumentam seu custo; alguns exemplos são apresentados na p. 70.

Artefatos Etéreos melhoram uma perícia específica do usuário. O nível do artefato etéreo é *adicionado* à jogada de perícia. Por exemplo, uma pistola pode estar imbuída com a perícia Arma de Distância (Pistola). Ela fornece um bônus de perícia ao usuário quando ele dispara com a arma – se ela for um ar-

Quando Jogar Os Dados

Um dos maiores problemas que o Mestre de RPG enfrenta é saber quando jogar os dados e quando as coisas simplesmente acontecem. Quando uma Disputa óbvia acontece no jogo, não existe dúvida. Contudo, quando uma situação seria mais interessante quando puramente interpretada, não se sinta preso aos dados se eles forem interromper a ação ou mover o enredo em uma direção que ninguém gostaria. É realmente uma questão de preferência pessoal e consenso do grupo – assim como os costumes de tribos isoladas, os costumes dos grupos de RPG variam de lugar para lugar. Mas, qualquer que seja a decisão do Mestre, ele deve ser consistente para ser justo com todos.

Muitas vezes, não há motivos para jogar os dados. Se um personagem com Força 10 quer mover uma TV pequena da sala de estar, o Mestre deve dizer que a ação teve sucesso sem a necessidade de jogar os dados. Ações deste tipo são automáticas e não exigem uma jogada de d666, nem mesmo para testar a possibilidade de Intervenção. Como seria possível que, carregando uma TV, as forças obscuras do abismo sorririam para ele? Essa é uma prerrogativa do Mestre, mas ações automáticas devem ser usadas para acelerar o jogo, não para mover o jogo em uma direção específica.

Do outro lado da balança, o Mestre deve sempre permitir que alguém tente fazer algo, não importa quão improvável pareça, sempre existe a possibilidade de Intervenção infernal ou divina (p. 39). Se, em algum momento, surgir uma discordância em relação à necessidade ou não de uma jogada de dados para a realização de uma ação, deixe que os jogadores decidam – afinal, são os personagens deles que vão queimar no Inferno se tomarem a decisão errada.

Identificando Artefatos

Artefatos, com exceção dos mais antigos e preciosos, raramente parecem especialmente incomuns. Qualquer item comum pode se tornar um artefato, e muitos se tornam.

Qualquer personagem, com exceção dos mundanos, é capaz de reconhecer um artefato como tal no momento em que o encontra. Permita um teste de Percepção, *mais* as Energias apropriadas do personagem (Corpórea para artefatos corpóreos e assim por diante). Cada personagem pode realizar um teste adicional, para o mesmo objeto, ao *tocá-lo* pela primeira vez. O dígito verificador determina o quanto foi aprendido. (Anjos que tiverem uma sintonia para criar artefatos desse mesmo tipo *adicionam* 2, tanto ao teste de Percepção quanto ao dígito verificador.)

1 – Sim, com certeza é um artefato.

2 – O personagem sabe se o artefato é Corpóreo, Etéreo ou Celestial.

3 – O personagem sabe as informações acima, mais o nível do artefato e a natureza da criatura que o criou.

4 – O personagem sabe as informações acima e o nome do proprietário (no caso de um artefato corpóreo); ou a perícia que ele contém (no caso de um talismã contendo uma perícia comum); ou a Canção que ele contém (no caso de uma relíquia contendo uma Canção comum); e/ou que se trata de um relicário (se ele gera sua própria Essência).

5 – O personagem sabe as informações acima e a natureza genérica do que ele faz, mesmo que lide com uma perícia ou Canção que nunca ouviu antes.

6 – O personagem sabe quem o criou e quando, sabe tudo que ele faz e também a última pessoa que o tinha em sua posse e quando.

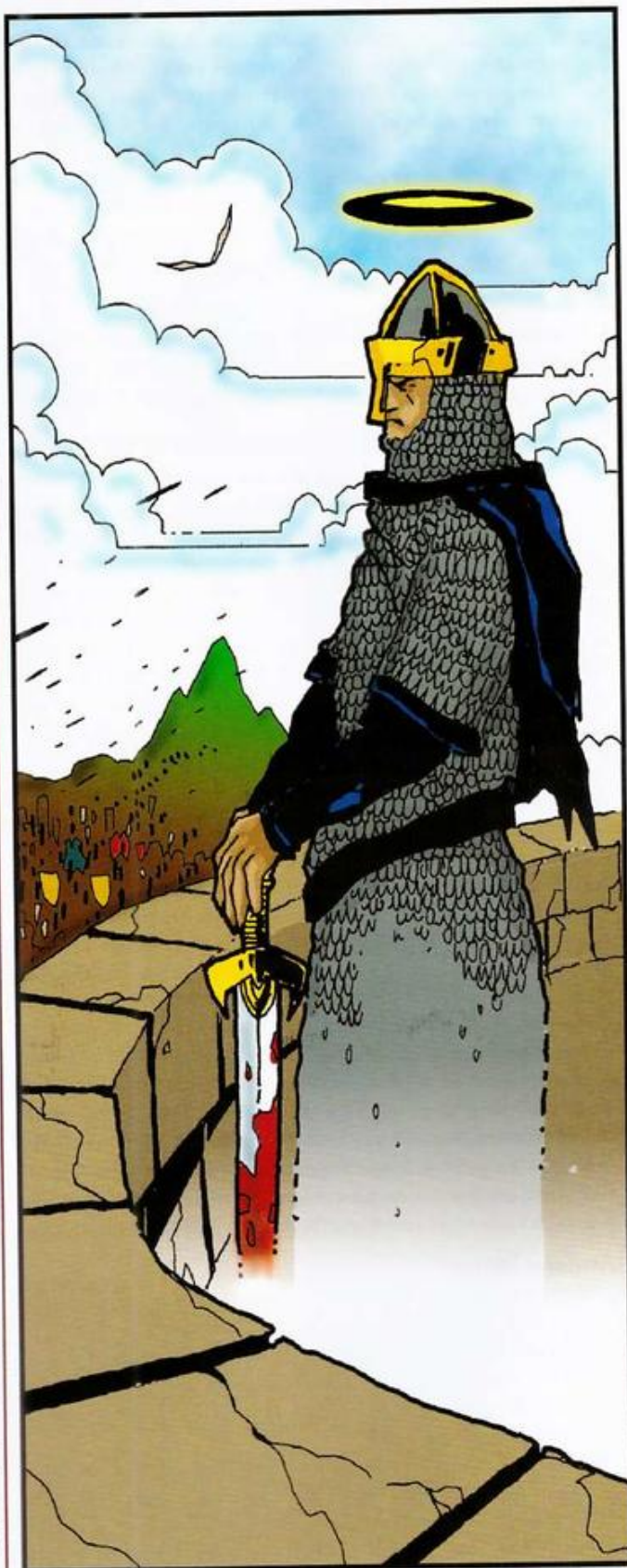
tefato de nível 3, fornece +3. Cada artefato etéreo aprimora apenas uma perícia. Se o usuário não tem a perícia em questão, ele ainda sofre as penalidades padrão, mesmo que receba o bônus de perícia.

A utilização de artefatos etéreos não gera uma nota falsa na Sinfonia, a não ser que Essência seja usada conjuntamente.

Artefatos Celestiais

São encontrados em duas categorias gerais: relíquias e relicários. O custo de um artefato celestial normal é *três vezes* seu nível como um recurso; consulte alguns exemplos na p. 70.

Relíquias contêm Canções. É verdade que muitas relíquias ainda guardam Canções arcanas e misteriosas que só podem ser usadas por meio delas, mas a maioria das relíquias contém as Canções comuns descritas a partir da p. 78.

Quando alguém tenta usar uma relíquia, *adicione* o nível da relíquia às Energias apropriadas para estabelecer o número alvo para aquela Canção. Por exemplo, uma relíquia de nível 3 imbuída com a Canção Celestial da Cura usada por um personagem com 3 Energias Celestiais, pode ser usada com sucesso com um resultado de 6 ou menos. O personagem não precisa saber aquela Canção, mas tem que

ser capaz de usá-la. Portanto, Soldados só podem usar relíquias que contêm Canções Corpóreas, enquanto mundanos simplesmente não podem usar relíquias.

As Canções presentes nas relíquias ainda precisam de Essência para abastecê-las. Qualquer relíquia pode armazenar uma quantidade de Essência igual ao seu nível ou igual à quantidade que a Canção é capaz de usar, o que for menor.

Por exemplo, uma relíquia de nível 2 imbuída com a Canção Celestial da Luz só pode armazenar 2 Essências. Sim, essa Canção pode ser usada com mais Essência – mas não por essa relíquia, pois ela é apenas de nível 2. A mesma relíquia, como um Recurso de nível 4, só poderia armazenar 3 Essências, já que essa é a *maior* quantidade de Essência que pode ser usada pela Canção Celestial da Luz.

Quando uma relíquia é usada, ela gasta *toda* sua essência executando a Canção. Se uma relíquia não contém essência o bastante para realizar seu trabalho, o usuário deve adicionar sua própria Essência – mas, novamente, só até o nível da relíquia.

Qualquer um, exceto um mundano, pode colocar sua Essência em uma relíquia, mas a Essência de uma relíquia não pode ser removida. Ela deve ser gasta ao executar a Canção da relíquia. Consulte *Como Usar Canções*, p. 46, para mais informações.

Perceba que uma Relíquia não fornece nenhum bônus a alguém que já conhece a Canção e ela também não pode ser combinada a outras para a obtenção de um efeito maior. Um personagem que conhece a Canção Celestial da Luz em nível 1 e tem a relíquia descrita acima, pode executar a Canção por si mesmo, em nível 1, ou pode usar a relíquia, mas não pode combinar as duas coisas.

Relicários podem gerar e armazenar Essência. O nível do relicário determina a quantidade de Essência que ele pode armazenar de uma vez. Qualquer um que seja capaz de armazenar Essência pode retirar Essência dele ou depositar Essência nele, mas o relicário deve estar em contato físico com o personagem. Alguns relicários estão sintonizados a relíquias específicas, servindo como recargas celestiais para essas armas divinas e demoníacas. Alguns relicários também são relíquias, ou seja, são equipamentos autossuficientes.

Relicários normalmente regeneram um ponto de Essência por dia – ao nascer ou pôr do sol, dependendo se foram criados por mãos divinas ou infernais.

Funções

Funções representam as posições que os personagens celestiais mantêm na sociedade humana. Elas são muito úteis, já que as ações de um celestial ao executar sua função podem não desequilibrar a Sinfonia tanto quanto normalmente fariam. Humanos não precisam de funções; eles *já* fazem parte da Sinfonia mundana.

Cada função está associada a uma única veste humana (p. 48). Apenas vestes humanas podem possuir funções. Um animal não pode ter uma função na sociedade humana!

Perceba que (por exemplo) qualquer um pode se disfarçar de policial como parte de sua missão celestial. Isso não custa pontos. Mas quando um celestial compra a Função de policial, haverá um copo de café no departamento com o nome dele e não importa quanto verifiquem seus antecedentes, ninguém descobrirá que o personagem é algo além de um policial. Ele *realmente é* um policial de verdade.

O custo de uma Função depende do seu status e do seu nível (veja abaixo). Multiplique o status pelo nível e divida o resultado por dois (arredondado para cima). Portanto, uma função de Status 4, no nível 6, custa 12 pontos.

Funções só podem ser compradas na criação do personagem. Depois disso, *além* de gastar os pontos de personagem necessários para a Função desejada, o jogador deve conquistar a mesma no decorrer da campanha.

Níveis de Função

O *nível* de uma Função determina quão forte ela está gravada na Sinfonia. Uma Função de nível 1 é bastante modesta . . . a "pessoa" é reconhecida por aqueles à sua volta, mas pode sumir sem levantar suspeitas. No nível 6, a Função está firmemente atrelada à sinfonia como qualquer vida mortal.

STATUS

Do ponto de vista celestial, a teia complexa da sociedade mortal pode ser reduzida a seis níveis de status. Nenhum desses níveis é intrinsecamente mais mundano que o outro, mas eles variam em sua habilidade de afetar o mundo corpóreo.

Cada função na sociedade tem um desses níveis de status. Quando estiver escolhendo o status para uma função, servo ou um personagem humano, o jogador deve seguir essas diretrizes:

1 – Trabalhador não qualificado (faxineiro, coveiro).
2 – Trabalhador qualificado (caminhoneiro, eletricista, cozinheiro) ou estudante.
3 – Trabalhador administrativo (contador, gerente intermediário). Este é o nível social da classe média alta.
4 – Trabalhador criativo de sucesso (designer gráfico, chefe de cozinha).
5 – Profissional (piloto de linhas aéreas, engenheiro, professor universitário, político estadual).
6 – Profissional rico (médico, executivo, político nacional) ou qualquer um que seja "podre de rico".

Custo e Efeito do Status

Para um ser humano, o Status custa 2 pontos de personagem por nível, mas o nível 1 é gratuito. Portanto, Status 4 custaria 6 pontos.

Para um celestial, o Status é meramente uma parte da Função e afeta o custo da Função.

Cada nível de Status fornece +1 nos testes de reação (p. 44).

Jogadores e Mestre devem incluir o nível de Status na história dos personagens e garantir que eles tenham as perícias para dar-lhe credibilidade.

Testes de Reação

Quando o Mestre ainda não decidiu qual será a reação de um PdM a um PdJ, um teste de reação é uma boa forma aleatória de determinar as impressões iniciais. Um teste de reação determina a resposta inicial de um PdM ao personagem. Isso adiciona sabor ao jogo e ajuda a criar o clima.

O Mestre faz todos os testes de Reação. O número alvo de um teste de reação é sempre 6, *mais* o Status (p. 43), *mais* o Carisma, se houver (p. 48), do PdJ ou de sua veste física. A perícia Lábia pode substituir um teste de reação "normal". O Mestre também pode permitir que outras perícias substituam o teste de reação, tal como a Sedução, que pode ser usada para se livrar de uma multa.

O Mestre pode modificar o teste de acordo com a personalidade do PdM, a situação e a abordagem interpretativa do PdJ.

Mestres – novamente – não deixem que as jogadas de dados entrem no caminho da ação. Quando um PdM precisa reagir de certa maneira para avançar a história, ele o faz. Testes de reação são uma ferramenta para improvisação rápida.

Em caso de sucesso, o dígito verificador diz que o PdM . . .

1 ..... fica apático, mas deve conceder a qualquer pedido que não o incomode.
2 ..... fica amigável e deve conceder a qualquer pedido que não o coloque em problemas.
3 ..... fica muito amigável e pode oferecer sugestões e até ignorar um pouco as leis.
4 ..... como acima, e pode usar sua influência a favor do PdJ para conseguir ajuda de outra pessoa que conhece.
5 ..... como acima, e vai continuar se preocupando com o bem-estar do PdJ, mesmo em sua ausência.
6 ..... como acima; e faria praticamente qualquer coisa que o PdJ pedisse, além de buscar outras formas de ajudá-lo.

Em caso de fracasso, o dígito verificador diz que o PdM . . .

1 ..... mostra sua aversão ao PdJ, mas pode ser convencido a não o incomodar pela inércia.
2 ..... não gosta do PdJ, mas pode aceitar suborno.
3 ..... não gosta do PdJ e não vai negociar com ele.
4 ..... realmente não gosta do PdJ e vai trabalhar contra eles.
5 ..... vai trair o PdJ e entregá-lo a seus inimigos.
6 ..... se opõe diretamente ao PdJ de qualquer forma que seja conveniente.

Quanto mais alto o nível da Função, mais famosa aquela Função *pode* ser e mais Status ela *pode* ter. Se o jogador quer que seu personagem tenha a identidade mundana de um cardeal, um astro de cinema, um ganhador do prêmio Nobel ou um jogador famoso, deve comprá-la no nível 6. Um astronauta, uma estrela de TV ou o prefeito de uma grande cidade deve ter no mínimo nível 5.

O nível 1 se emprega apenas às funções mais anônimas, socialmente invisíveis, atraindo pouca atenção . . . como um simples faxineiro, a mãe de um aluno ou um auditor do imposto de renda. Contudo, é importante perceber que essas funções corriqueiras também podem ser de qualquer nível. Comprar uma função de faxineiro em nível 6 não fará do personagem um engenheiro de saneamento mundialmente famoso, apenas fará com que esse faxineiro seja uma pessoa tão "real" quanto qualquer celestial poderia ser.

Mantendo uma Função

Jogadores devem desenvolver suas Funções tanto quanto for possível, ligando-as a campanha. Funções devem ser utilizadas tanto para executar missões designadas por Superiores ou para expandir a causa do bem ou do mal na vida diária.

Eles podem até mesmo criar imagens, comunicados de imprensa e artigos de jornal sobre suas façanhas. Quanto mais criatividade o jogador demonstrar, mais pontos de personagem ele deve receber ao fim da sessão.

Se o Mestre sente que a Função não está sendo mantida, ações empregadas sob a Função (veja abaixo) afetam a Sinfonia. E o nível de Recurso de uma Função não poderá ser aumentado se não estiver sendo interpretado.

Usando Funções

Quando um Celestial executa uma ação que normalmente incomodaria o equilíbrio da Sinfonia (consulte *Percebendo a Sinfonia*, p. 54), o Mestre pode fazer um teste contra o nível da Função do personagem mais suas Energias Corpóreas, caso possa ser provado que a ação ocorreu no "exercício da função". Em caso de sucesso, a Função do celestial é capaz de mascarar suas ações contra a atenção das forças divinas ou infernais.

Por exemplo, um anjo que detém uma Função de detetive particular está perseguindo um Soldado do Inferno, e é visto no processo. O Soldado bêbado tenta persegui-lo, mas morre em um acidente de carro. Normalmente isso enviaria todo tipo de ondulações pela Sinfonia, já que não deveria acontecer: 2 Energias Corpóreas do humano, +10 pois o humano morreu, mais (a critério do Mestre) dano colateral suficiente para elevar o total dessa "nota falsa" a uma força de 20!

Contudo, como isso poderia ter acontecido com qualquer detetive particular contratado para vigiar aquele homem, o Mestre determina que a Função do anjo pode mascarar suas ações. Ele tem duas Energias Corpóreas e uma Função de nível 4, então deve obter 6 ou menos no teste. O jogador obtém um 5 – sucesso! Suas ações passam despercebidas pela comunidade celestial. Caso o anjo tivesse decidido matar o Soldado, sem provocação, isso não se encaixaria no papel de um detetive qualquer e ele não poderia se apoiar em sua Função para abafar o caos resultante.

Além disso, toda Função inclui a perícia Conhecimento [Como ser um (seja o que for)], em um nível igual ao nível do Recurso. Portanto o Mestre pode fazer um teste contra o nível da Função do personagem, *mais* sua Inteligência ou uma perícia apropriada, para saber se ele sabe algo sobre um assunto relevante. O dígito verificador determina o quanto ele sabe.

Servos

Celestiais servem a seus Superiores, mas também podem ter servos próprios – humanos, animais ou espíritos que o ajudarão (às vezes). O jogador de um personagem celestial com um servo deve desenvolver uma história explicando como adquiriu seu ajudante. A relação entre celestiais e seus servos pode se tornar uma boa trama secundária na aventura e o Mestre deve recompensar jogadores que interpretem bem a dinâmica entre personagem e servo, concedendo pontos de personagem ao servo.

Um servo precisa da sua própria ficha de personagem, uma vez que ele é criado pelo processo normal de criação. Um servo bem desenvolvido e com sua própria personalidade pode até ser dado a um jogador amigo para introduzi-lo ao jogo!

O custo de um servo depende do seu nível de Recurso (que afeta as chances de ele seguir ordens perigosas ou ofensivas, como descrito abaixo) e quão poderoso ele é (sua Classe). Multiplique a Classe do servo por seu nível como Recurso e divida por 2 – arredonde para cima; esse é seu custo em pontos de personagem.

Um jogador não será capaz de criar um anjo ou demônio, ou um dragão, ou o Presidente dos Estados Unidos, como servo de um personagem iniciante. Isso é intencional. Se ele quiser mais, cabe a ele criar sua própria música na Sinfonia.

As Classes de servo disponíveis para personagens iniciantes incluem:

1 – Um Zumbi (p. 193) de 4 Energias ou um animal comum de 4 Energias ou menos (p. 191), leais ao PdJ e que seguem ordens de acordo com sua capacidade de compreensão. O Mestre não precisa permitir que o animal (ou mesmo o Zumbi) seja tão esperto quanto a Lassie.

2 – Uma Lenita, Diabrete ou Gremlin (p. 192) com 4 Energias.

3 – Como acima, mas um Familiar, com os poderes adicionais de Familiar descritos na p. 192 ou um humano com 4 Energias.

4 – Um humano com 5 Energias ou um vampiro (p. 193).

5 – Um Soldado (p. 190) ou morto-vivo (p. 193) com 6 Energias . . . ou um humano com 5 Energias, criado com 20 pontos adicionais de personagem para perícias, Status, Carisma, etc.

6 – Um Soldado ou Morto-vivo experiente com 7 Energias.

Servos Relutantes

O nível de Recurso de um servo reflete quanto controle seu mestre tem sobre ele. Quando o mestre pede a ele que faça algo que ele não quer fazer, faça um teste contra a Vontade do servo, *menos seu nível de Recurso*, para verificar se ele aceita. A Vontade de um servo pode ser modificada pelo Mestre em circunstâncias extremas – quanto mais perigoso ou ofensivo o dever, maior o modificador – mas nunca mais que o dobro. Se o servo resistir com sucesso, seu mestre não pode tentar novamente por 10 minutos, *menos* o nível de Recurso do servo.

Exemplo: *Mario, um padre, serve o demônio Braxious. Braxious quer que seu servo misture um pouco de sangue com o vinho sacramental, algo que o Padre Mario não deseja fazer. A Vontade do servo é 4 e isso é a coisa mais ofensiva que Brax já o mandou fazer, portanto o Mestre dobra o valor da Vontade. Para a sorte de Braxious, seu jogador gastou os pontos necessários para torná-lo um servo de nível 5! Para resistir à exigência do demônio, Padre Mario deve obter 3 ou menos na jogada (resultado de o dobro de sua Vontade, menos seu nível como Recurso). O Mestre faz a jogada e fracassa. Tristemente, sabendo que estava cavando para si mesmo um poço ainda mais profundo no Inferno, o padre fará o trabalho profano.*

Perdendo e Repondo Servos

Os pontos de personagem gastos em um servo podem ser considerados como o preço da permissão de um Superior para que o personagem tenha um servo. Se perder o servo, o personagem pode começar a próxima *aventura* (mas não ainda a próxima sessão de jogo) com outro do mesmo valor. Seu Superior, ou o Mestre, podem enviar ajuda mais rapidamente se o personagem se mostrar merecedor – ou podem negar a reposição caso ele tenha perdido o último de maneira tola. A aquisição de um novo servo humano deve ser interpretada.

Exceção: Se um servo se vira contra seu mestre por influência de um inimigo, o personagem pode lidar com o problema ele mesmo e imediatamente recrutar um substituto (novamente, interprete isso!) como Nicole fez em "Um Sonho Brilhante".

Usando Essência Para Melhorar a Sorte

Mesmo que uma tarefa pareça impossível, o personagem sempre tem uma opção: gastar Essência, a energia do próprio universo. Cada ponto de Essência gasto antes de um teste aumenta o número alvo em 1, aumentando as chances de sucesso.

Até mortais podem fazer isso, mesmo que normalmente o façam de forma inconsciente. Quando um mundano *realmente deseja* fazer alguma coisa, ele gasta *automaticamente* toda a sua Essência, *de uma vez*, para ajudar. Cabe ao Mestre decidir quando isso acontece.

Soldados humanos e mortos-vivos aprendem conscientemente como gastar sua Essência, um ponto de cada vez. A maioria dos espíritos e todos os anjos e demônios também podem controlar sua Essência.

Quando um *celestial* gasta Essência para melhorar suas chances em um teste, algo "sobrenatural" acontece. Pode ser um lampejo de chamas diabólicas, o tilintar distante de sinos de igrejas, ou um cheiro poderoso de incenso. O Mestre deve decidir qual é esse efeito, mas inevitavelmente alguma circunstância óbvia e estranha acompanha o uso da Essência para afetar o teste. Esse costuma ser o primeiro sinal para um mundano de que seu companheiro não pertence a esse mundo.

Por exemplo: *George precisa entrar no computador de alguém sem a senha. Já que ele não tem a perícia Operação de Computadores, que tem um Valor Padrão de -3, e sua inteligência é 7, ele precisa de 4 ou menos para ter sucesso! Mas esse é um momento vital. George gasta 3 pontos de Essência – tudo que ele tem – para aumentar o número alvo até 7. . . ele faz o teste e obtém sucesso! Para os observadores, ele parece tocar o monitor do computador por um momento, quando então um deles pensa ouvir o som de mil querubins catando em harmonia . . . o som se evanesce e ele ultrapassa a segurança do computador.*

Normalmente esse efeito especial só pode ser percebido pelos que estão presentes no local. Mas os celestiais podem detectar o gasto de Essência de mais longe (p. 54).

Perícias

Por meio de talento e perseverança, as pessoas podem se tornar realmente boas em algumas coisas, como correr, dirigir ou bater nos outros até que virem massas amorfas. Essas habilidades aprendidas, diferente das canções, funcionam dentro da Sinfonia – imunes à percepção celestial – e não exigem Essência para serem executadas. Os humanos podem se tornar de alguma forma páreos aos anjos e demônios ao comprar perícias que equilibrem suas características mais baixas.

Cada nível de perícia custa 1 ponto de personagem.

Usando Perícias

O nível de uma perícia determina as chances de um usuário de usá-la corretamente. O dígito verificador indica o grau de sucesso ou fracasso. Uma lista de perícias básicas se encontra na p. 73.

Cada perícia funciona em conjunto com (e se adiciona à) uma característica em particular, como mostrado em sua descrição. O número alvo para um teste de perícia é igual ao nível da perícia *mais* seu nível naquela característica, modificada a critério do Mestre pela dificuldade da ação.

Exemplo: *O Soldado de Deus de Paul não consegue sair do prédio antes que o demônio roube um barco do ancoradouro e tente fugir. A perícia com Arma de Distância de Paul é 4. A perícia Arma de Distância funciona com a característica Precisão. Com uma precisão de 2, Paul precisa de 6 ou menos para atingir o diabólico fugitivo. Ele obtém um 3, um 3 e um 2 – portanto ele atinge as costas do demônio causando 2 pontos de dano conforme ele foge.*

Outro Exemplo: *Depois de escapar de um prédio, Mynofrigith descobre que sua moto foi sabotada. Ele tem 3 níveis na perícia Engenharia e 6 em Precisão. Para fazer com sua moto funcione antes que os skinheads percebam que ele escapou de uma armadilha no andar de cima, ele precisa obter um 9 ou menos. Ele obtém um 3, um 1 e um 5. A soma dos primeiros dois dados é 4, desta maneira, com um dígito verificador de 5 (um grande sucesso!) ele sai cantando pneus pela escuridão antes que o exército de David possa se aproximar.*

Valor Padrão de Perícias

Às vezes um personagem é forçado a usar uma perícia que ele não conhece. O teste ainda é baseado na característica pertinente àquela perícia, mas em vez de *somar* o nível da perícia (que o personagem não tem), ele *subtrai* o valor listado como "Padrão" da perícia. Isso representa a dificuldade de usar uma perícia sem treinamento.

Somente as perícias podem ser usadas com um valor padrão.

Exemplo: *O disparo de Paul derrubou o demônio fugitivo na água e ele não sabe nadar. A agilidade do demônio é 7 e o valor padrão para Natação é -2, de forma que ele vai precisar de 5 ou menos (7-2) para boiar. Ele obtém um 3, um 1 e um 4, um sucesso, e é capaz de nadar de cachorrinho para qualquer direção por 4 minutos (o dígito verificador) antes de fazer outro teste de perícia padrão . . . contanto que o revólver de Paul não o afunde antes.*

Canções

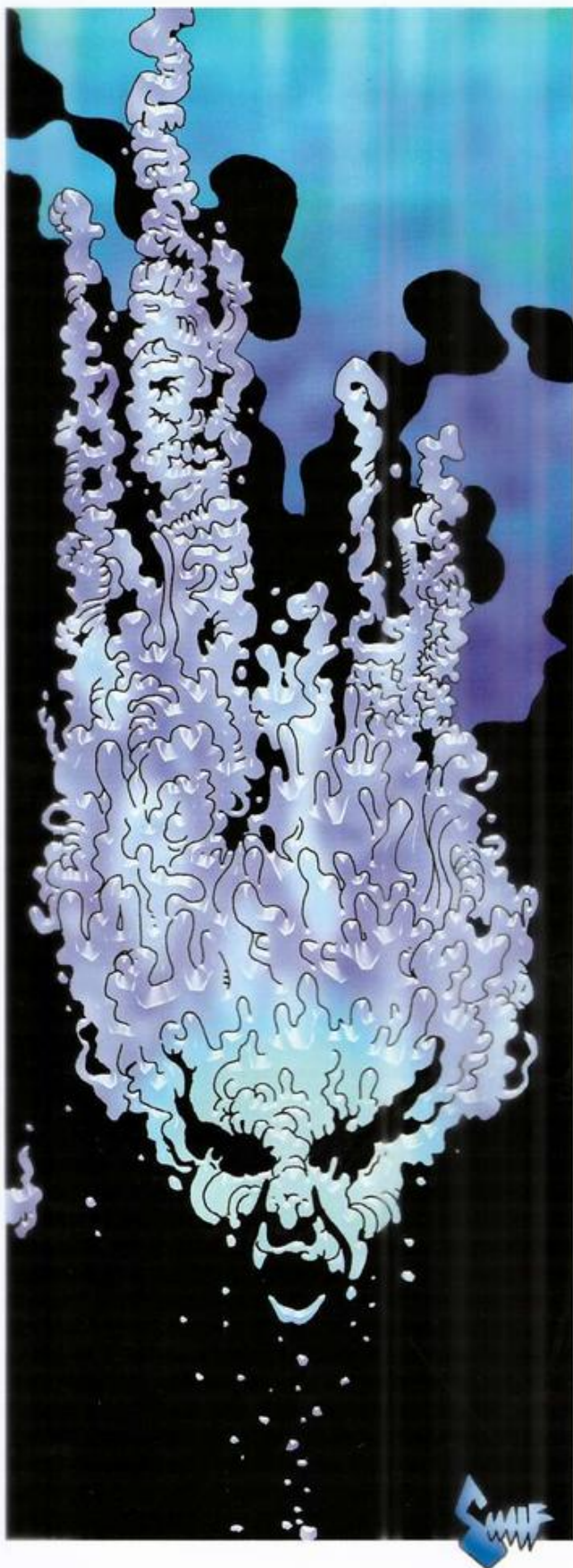
Canções são temas complicados que podem mudar a Sinfonia – milagres instantâneos, alimentados por Essência. Elas afetam a Sinfonia diretamente, com efeitos que vão do sublime ao fantástico.

Canções custam 1 ponto de personagem por nível. Exceto quando explicitado, qualquer celestial pode aprender qualquer Canção.

Como Usar Canções

Canções precisam de Essência para serem usadas. No geral, quanto mais Essência é gasta executando uma Canção, mas incríveis os efeitos. Se a jogada de d666 fracassar, a Essência ainda é gasta! Às vezes é prudente gastar Essência adicional para aprimorar as chances de sucesso (veja a caixa acima).

Quando um personagem invoca uma Canção, o número alvo é o nível daquela Canção *mais* o número de Energias que o personagem tem daquele tipo.

Exemplo: *Um celestial está tentando possuir um humano. Possessão é uma Canção Celestial que ele conhece em nível 2. Com 4 Energias Celestiais, ele deve obter menos de 6 (4+2) para ter sucesso. Ele obtém um 3, um 2 e um 5, controlando com sucesso a veste da vítima por 5 minutos (o resultado do dígito verificador), mais 10 minutos vezes suas Energias Celestiais.*

Sucesso, Fracasso e o Dígito Verificador

Se a Canção fracassar, o único efeito é que a Essência é perdida. Se obtiver sucesso, algo acontece . . . o grau de sucesso é determinado pelo dígito verificador. A maioria das Canções oferece diretrizes específicas para interpretar o dígito verificador.

Se o personagem conhecer duas Canções do mesmo tipo (p. ex. as Canções Etérea e Celestial da Cura), ele aumenta em 1 o dígito verificador de qualquer sucesso com qualquer uma delas. Se ele conhecer todas as três canções do mesmo tipo, ele aumenta em 2 o dígito verificador de qualquer sucesso.

Performance – "Ave Maria!"

O ritual físico de usar uma Canção e o tempo que isso leva depende do nível em que a Canção é conhecida.

No nível 1, uma Canção exige tanto movimentos com as mãos quanto uma performance vocal. Em caso de sucesso, a Canção fará efeito na mesma rodada. Se um usuário estiver amarrado ou amordaçado, ele não pode executar uma Canção de nível 1. O Mestre pode impor um modificador de dificuldade se o conjurador estiver apenas parcialmente incapacitado.

No nível 2, a Canção ainda exige gestos ou o uso da voz, mas não os dois. Em caso de sucesso, ela também faz efeito naquela rodada.

Nos níveis 3 e 4, a Canção pode entrar em ação na mesma rodada em que o personagem realizar os gestos ou invocação verbal, ou na rodada seguinte de uma invocação apenas mental.

Nos níveis 5 e 6, o personagem podem executar a Canção mentalmente, sem gestos ou invocações verbais, e ela entre em ação instantaneamente.

Relíquias seguem as mesmas regras. Por exemplo, uma relíquia de nível 2 exige que o usuário faça algum tipo de invocação verbal ou física.

Usando Tempo Adicional

Até mesmo uma canção pouco conhecida terá uma maior chance de sucesso se o usuário passar algum tempo adicional preparando-se para executá-la, sem interrupção e utilizando-se tanto de invocações verbais e físicas.

Duas rodadas adicionais: +1	Cinco minutos: +3
Um minuto adicional: +2	Uma hora completa: +4

Controlando e Cancelando Canções

Embora (na maioria das vezes) o dígito verificador defina a duração dos efeitos de uma Canção, o usuário pode decidir limitar sua duração. Por exemplo, se a descrição de uma Canção diz que ela dura mais de uma hora, o usuário pode (no momento de sua invocação) escolher limitar os efeitos para alguns minutos ou segundos, dependendo do resultado desejado. Isso não melhora os efeitos da canção.

Exceto quando indicado o contrário na descrição da Canção, o usuário sempre pode cancelá-la a qualquer momento fazendo um teste de Vontade. Isso não desfaz nenhum efeito, tal como dano, que ela causou. Os efeitos visuais da Canção desaparecem quase instantaneamente (em 1 rodada, que é cerca de 5 segundos).

Vestes Celestiais

Uma veste celestial parece com um corpo normal, mas não é. A veste não precisa comer, beber, dormir ou importar-se com preocupações básicas humanas, embora possa fazer todas essas coisas, se seu dono o desejar. Ela também não envelhece, embora seu dono possa escolher que ela aparente envelhecer a um ritmo humano normal para manter sua Função. Celestiais que conhecem a Canção Celestial da Entropia (p. 79) podem fazer com que suas vestes aparentem ser mais velhas ou mais jovens à vontade. Além disso, vestes habitadas por celestiais se curam mais rapidamente que corpos mortais comuns; consulte a p. 62.

A veste, no entanto, ainda respira . . . ela é, afinal, de carne e osso, e precisa ser alimentada de alguma maneira. Portanto, uma veste normalmente é suscetível a afogamento, gás lacrimogênio e ao vácuo. Além disso, as vestes geradas pelos celestiais têm sim umbigos. Você não acha que deixaríamos isso passar, acha?

A força de uma veste é determinada pela característica Força do celestial. Um celestial com Força 8, no corpo de uma garotinha, pode derrubar um celestial de Força 4 no corpo de um lutador. Da mesma forma, a "destreza" da veste é governada pela Agilidade do celestial, seu QI por sua Inteligência e seus sentidos por sua Percepção.

Kyriotetes e Shedins também usam suas próprias Força e Agilidade, não a do hospedeiro que habitam, portanto, o hospedeiro pode mostrar uma força incrível enquanto estiver possuído. Além disso, a veste hospedeira de um Kyriotete ou Shedim não exige manutenção humana básica (comer, dormir, etc.) enquanto estiver possuída por um celestial.

Vestes em forma de animais se parecem com animais normais, mas foram modificadas para poder falar – afinal, os celestiais podem querer se comunicar!

Sexo e o Celestial Solteiro

Anjos e demônios na Terra, como todos os seres, podem se apaixonar. Embora nem todos os celestiais expressem sua afeição por meio do sexo, eles podem fazer isso se quiserem. Isso não pesa em suas mentes divinas (ou infernais) da mesma forma que parece constantemente incomodar a mente humana, mas o pensamento surge ocasionalmente, e vale ser mencionado porque humanos sempre perguntam.

Muitos anjos acreditam que tal atividade interfere com sua contemplação do divino. Independentemente, poucos se abstêm completamente, acreditando que Deus não teria lhes dado tal inclinação se Ele se importasse que isso acontecesse de vez em quando.

Aprendendo Novas Canções

Depois de sua criação, um personagem só pode aprender novas Canções se puder convencer seu Arcanjo ou Príncipe Demônio que realmente precisa delas (um Soldado não pode pedir diretamente, mas pode se comunicar por meio de seu contato celestial). Alguns Superiores são mais generosos que outros, o Mestre sempre pode limitar a disponibilidade de Canções para efeito dramático. No entanto, nenhuma permissão é necessária para aprimorar uma Canção que o personagem já conhece.

O custo em pontos de personagem para comprar ou aprimorar uma Canção deve ser gasto entre sessões (um pouco de prática é necessária).

Vestes

Uma veste é a forma que um celestial usa no mundo corpóreo. As vestes mais comuns são humanas, mas anjos e demônios também podem habitar vestes animais e os servos de alguns Arcanjos e Príncipes Demônios têm a habilidade de criar vestes de plantas, pedras ou de pura energia. Os Shedins e Kyriotetes não podem criar vestes, a não ser que uma sintonia especial de seu Superior o permita – em vez disso, eles tomam posse de corpos mortais já existentes.

Alguns celestiais não gastam muito com um corpo – afinal, é apenas um veículo. Outros podem possuir diversas vestes, fortes ou atraentes, por razões específicas.

Vestes são Recursos, custam 3 pontos por nível, além de qualquer Carisma que o jogador decida adicionar (veja abaixo). Vestes animais também podem ser compradas; consulte a p. 191 para alguns exemplos. Quanto mais alto o nível da veste, mais dano físico ela pode aguentar. Consulte *Combate e Cura*, p. 61

A veste humana de um celestial também pode ter uma Função (p. 43), mas isso não é necessário. Se uma veste "morre" em público, sua Função é perdida, aquela "pessoa" está morta. Se o celestial puder esconder a morte de sua veste da sociedade mundana e trocá-la rapidamente por outra veste idêntica, ele não precisa comprar a Função novamente. Mas ele *terá* que explicar onde estava, se sumir por muito tempo!

Personagens humanos obviamente recebem um corpo gratuitamente – assim como todas as criaturas nascidas no mundo corpóreo. O nível dessa "veste" é igual às Energias Corpóreas do humano. Humanos e Mortos-vivos *podem* comprar Vitalidade, a 4 pontos por nível, mas não mais que dois níveis. Eles são *adicionados* aos Pontos de Corpo (p. 62). Pontos adicionais de personagem podem ser gastos para comprar Carisma.

Carisma

"Carisma" é o termo genérico para qualquer qualidade da veste que afete reações em geral. Se um jogador desejar que seu personagem humano, ou sua veste corpórea, consiga melhores reações da maioria das pessoas, ele deve comprar Carisma e descrever isso na história de seu personagem.

O jogador pode comprar até 3 pontos de Carisma, com custo de 2 pontos de personagem cada. Cada nível de Carisma concede +1 na maioria dos testes de reação. (O Mestre, como criador do enredo, sempre pode dizer que uma pessoa em

particular não está impressionada com o personagem, ou está *especialmente* impressionada. Ele deve equilibrar isso.)

O Carisma pode vir de qualquer combinação de beleza, personalidade cativante, apelo sexual aparente (caso só afete um dos sexos, pague apenas 1 ponto por nível), uma aparência que demanda respeito (professor, padre, sargento, pastor alemão), uma aparência que inspira instintos protetores (criança fofa, cachorrinho gordinho), demonstração de poder evidente (*Status*, p. 43, é diferente e apenas se aplica a mortais e Funções)... e, é claro, Fama!

O jogador também pode "comprar" um ou dois níveis de carisma *negativo*, cada um dos quais lhe concede 2 pontos de personagem, por feiura, mau cheiro ou qualquer outra coisa. Se esse corpo com carisma negativo se tratar apenas de uma veste, esses pontos só podem ser gastos para melhorar o nível ou Função da veste.

Mudando de Veste

Celestiais podem comprar mais de uma veste corpórea, embora só possam usar uma de cada vez. Normalmente, quando um personagem está usando uma veste, as outras só têm uma existência potencial; elas são "formas alternativas" que ele pode assumir e não corpos separados que existem ao mesmo tempo. Existem exceções é claro. Kyriotetes (p. 101) podem ocupar muitos hospedeiros ao mesmo tempo e alguns artefatos (p. 70) permitem que uma veste sobressalente mantenha sua existência corpórea até voltar a ser utilizada.

Para mudar de forma, um celestial só precisa gastar um ponto de Essência. Ele parece modificar-se e transforma-se durante o período de uma rodada, até assumir a nova forma. A nova veste pode agir na rodada seguinte.

Discórdia

Às vezes, existem imperfeições na forma como uma criatura interage com a Sinfonia. Essas imperfeições se manifestam como Discórdias. Assim como uma unha arranhando o grande quadro negro dos céus, uma Discórdia pode afetar profundamente a atitude e as habilidades de uma pessoa.

A Discórdia também é tratada como um Recurso – negativo. Assim como outros recursos, a Discórdia pode ser comprada com níveis de 1 a 6, exceto quando indicado o contrário. As Discórdias são descritas a partir da p. 85.

Cada nível de Discórdia comprado durante a criação do personagem concede 3 pontos de personagem para serem gastos em outro lugar. Além disso, 3 notas de *dissonância* (p. 57) podem ser convertidas a qualquer momento em 1 nível de Discórdia, escolhida pelo Mestre. Uma Discórdia não pode ser convertida de volta a dissonância ou descartada de nenhuma forma, exceto pela intervenção graciosa de um Superior.

Discórdia Corpórea

Discórdia Corpórea afeta a vítima fisicamente. Algumas de suas manifestações reduzem características, embora nunca abaixo de 1. Outras, meramente afetam os testes de reação de algumas pessoas em relação a ele. O Mestre pode aplicar uma penalidade igual ao nível de Discórdia Corpórea a qualquer teste de reação *humano* (p. 44) em relação ao personagem afligido. Dobre esse valor para anjos. Ignore-o para demônios; eles não se importam muito com sinais visíveis de discórdia corpórea. A critério do Mestre, algumas Discórdias Corpóreas podem ser escondidas temporariamente.

Discórdia Etérea

Discórdia Etérea gera aflições emocionais – tais como raiva, medo ou paranoia – que podem ser suprimidas. Um sucesso em um teste de Vontade, *menos* o nível da Discórdia, pode ocultar temporariamente os efeitos da aflição. O dígito verificador do teste diz ao Mestre por quantas horas o personagem suprimiu sua Discórdia. O dígito verificador de um fracasso, somado ao nível da Discórdia, é o número de minutos que a pessoa afligida sucumbe a seus sentimentos.

Exemplo: *Um demônio Irritado está tentando entrar nos bastidores de um concerto. Sua Vontade é 6 e ele tem 3 níveis de Irritação – ele deve obter 3 ou menos para suprimir seus sentimentos. Ele obtém 5, com um dígito verificador de 4 – a irritação dele toma o controle. Com sua Força 10 ele levanta o segurança e (supondo que o segurança falhou no teste de Força) o arremessa para o lado. O Mestre percebe que o demônio vai sair quebrando tudo enfurecido pelos próximos 7 minutos (dígito verificador de 4, mais 3 níveis de Irritação) de tempo de jogo.*

Dependendo do Coro ou Bando de um celestial, certas formas de Discórdia Etérea (consulte a descrição na p. 87) contam para seu total de dissonância para os testes de dissonância (p. 57).

Discórdia Celestial

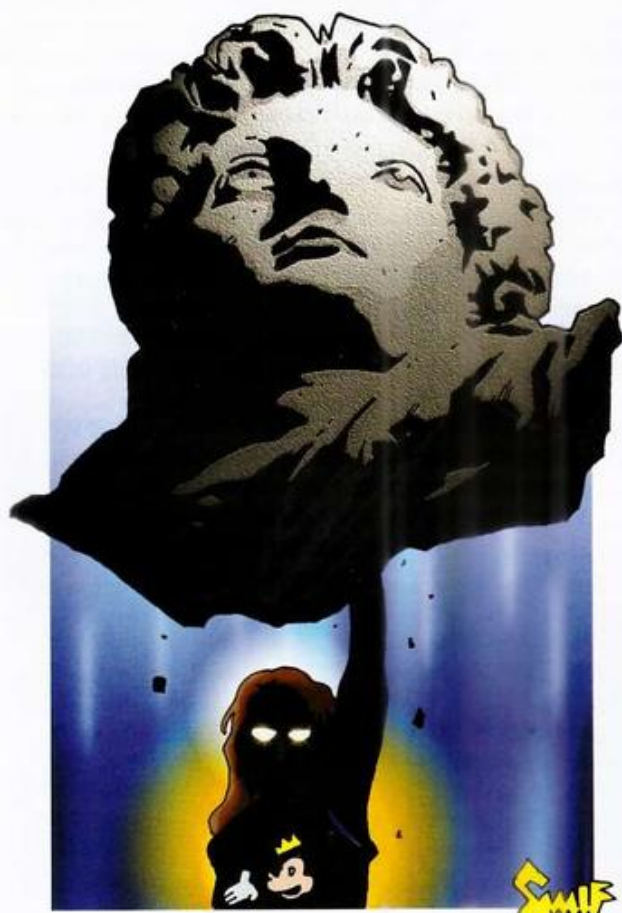
A Discórdia Celestial, assim como a Discórdia Etérea, pode ser suprimida. No entanto, personagens com Discórdia Celestial têm outros problemas – consulte *Os Efeitos da Discórdia* na p. 60.

Um Exemplo Divino: *Carin, jogando com seu Malakim servidor de Miguel, tem 36 pontos para gastar em recursos. Depois de examinar algumas de suas opções, ela decide comprar um revólver .44 como Artefato Corpóreo de nível 1 (1 ponto, para não ter problemas em encontrá-lo quando precisar). Ela também compra a perícia Arma de Distância em nível 3 (3 pontos) e uma das Sintonias de Servidor de Miguel, Proficiência (10 pontos), relacionada ao uso de sua arma. Com sua Precisão de 6 ela precisa de 9 ou menos para usar sua pistola – o que é muito bom. E se fizer seu teste de Precisão para invocar a sintonia Proficiência ao disparar com a arma, ela tem a chance de dobrar o dano causado!*

Continuando com seu foco em habilidades para tirar as coisas do seu caminho, Carin compra a Canção do Trovão em nível 4 (4 pontos), a Canção Celestial da Luz em nível 6 (6 pontos) e, caso precise, a Canção Corpórea da Cura em nível 2 (2 pontos). O personagem não conhece a Canção da Cura muito bem (ele precisa de 5 ou menos para executá-la com sucesso), mas ao verificar a tabela na p. 57, Carin percebe que se levar um certo tempo e tomar um minuto a mais, pode aumentar o teste em 2 – e se passar 5 minutos executando, pode aumentar em 3. Com 10 pontos sobrando, ela coloca 6 pontos em uma veste humana de nível 2 e gasta o resto na perícia Esquiva.

Um Exemplo Diabólico: Matthew tem 24 pontos para gastar em Recursos, mais 10 pontos para poderes sobrenaturais adicionais por ser uma múmia. Nascido naturalmente no mundo corpóreo, ele recebe uma veste humana gratuita de nível igual às suas Energias Corpóreas. Ele coloca 4 pontos em Carisma, recebendo um bônus de +2.

Ele decide comprar a perícia Mecânica em nível 3 (3 pontos) e ser reconhecido como um trabalhador habilidoso, com Status nível 2 (2 pontos). Ele então compra Esquiva/4 (4 pontos) para ter chances de sair do caminho de problemas e Luta/3 (3 pontos), para quando não conseguir fazê-lo. Buscando poderes sobrenaturais, ele coloca 5 pontos em Língua/5, dando a ele boas chances de aterrorizar as pessoas. Ele terá sucesso com seu Numinous Corpus: Língua com 15 ou menos (já incluindo +2 de precisão com a Língua). Em uma luta com as mãos, sua Força de 7 mais Luta/3, mais Energias Corpóreas de 3, somam 13! Ele então gasta 10 pontos na Canção da Cura (Corpórea/5, Celestial/5), uma vez que, se ele morrer, será para sempre.

Observando a descrição das múmias na p. 193, ele percebe que pode gastar 3 pontos em um rito especial que o permite regenerar um ponto adicional de Essência por dia. Refletindo sobre a natureza do seu Superior, e com a aprovação do Mestre, Matthew decide que seu personagem pode atuar como um Carregador de Caixões para ganhar esse ponto adicional de Essência. Ele vai passar muito tempo em igrejas, oferecendo-se caridosamente para ajudar nos funerais dos desafortunados.

Um Ser Celestial

Essência

A essência faz o mundo girar – literalmente. É a energia do universo, a batida de fundo da Sinfonia. Essência pode ser usada para qualquer coisa, desde alimentar uma Canção até aumentar temporariamente as chances de usar uma perícia. Jogadores devem ser cuidadosos ao gastar Essência: assim como humanos podem ouvir um tiro, ou sentir o cheiro de uma vela que foi apagada em uma sala vazia, outros anjos e demônios podem sentir o uso da Essência. As mecânicas de jogo para isso estão na p. 54.

Um personagem nunca pode guardar mais Essência que o total de suas Energias. Por exemplo, um PdJ anjo inicial tem 9 Energias e não pode guardar mais que 9 pontos de Essência. Quando alguém tenta absorver mais Essência do que é capaz, ele simplesmente expele a Essência de volta à Sinfonia.

Celestiais podem dar Essência livremente um ao outro. É a moeda celestial. Quando alguém lhe faz um favor, o "obrigado" parece muito mais sincero quando vem carregado de um pouco de Essência. No entanto, sob circunstâncias normais, personagens *não podem combinar* suas Essências. Um personagem pode dar Essência a outro, mas não pode gastar a dele ao mesmo tempo que o outro para aumentar um efeito, nem pode carregar alguém com Essência ao mesmo tempo que esse alguém usa sua própria. Simplesmente não funciona assim. Dois personagens com 9 de Essência cada não podem gastar tudo de uma vez em um esforço combinado de 18 pontos de Essência.

Relicários (p. 42, 70) são artefatos que geram e guardam essência; eles são muito procurados. Os relicários têm um máximo de Essência que podem armazenar, e nenhum relicário normal pode armazenar mais de 6. Alguém segurando um relicário pode gastar a Essência dele como se fosse sua. Dessa forma, um personagem inicial com 9 Energias, cheio de Essência, segurando um Relicário/6, também cheio, poderia gastar 15 pontos de Essência de uma vez, se necessário!

Recuperando Essência

Anjos geram 1 ponto de Essência toda manhã ao nascer do sol. Demônios e mortos-vivos recebem 1 ponto de Essência todo fim de tarde, ao pôr do sol. Espíritos (p. 52, 190) recuperam 1 ponto de Essência por dia, ao nascer do sol para espíritos angelicais, pôr do sol para os demoníacos e à meia-noite para os outros.

Soldados, humanos e outros animais corpóreos geram 1 Essência ao meio-dia e podem receber Essência adicional usando seu dom maior. Em termos de jogo, um humano pode, uma vez por dia, receber 1 ponto de Essência ao obter sucesso em um teste com uma perícia conhecida em nível 6. (Contudo, poucos humanos sabem como *usar* sua Essência de forma eficaz – consulte a p. 46).

Discórdias Celestiais, especialmente a Discórdia Necessidade, podem interferir com a regeneração natural de Essência; consulte a p. 60.

Ritos

Existem outras formas de regenerar Essência. Um anjo ou demônio trabalhando diretamente com um celestial preso à Palavra sempre pode recorrer aos *Ritos* de seu Superior, métodos privilegiados de regenerar Essência – consulte as p. 109 a 157. Esses métodos normalmente refletem a esfera de Influência do Superior. Por exemplo, os servos de Dominic, o Arcanjo da Justiça, recuperam Essência ao levar justiça às pessoas; as criaturas de Belial, Príncipe Demônio do Fogo, regeneram Essência imolando suas vítimas; e os jogadores de personagens que trabalham para Kobal, Príncipe Demônio do Humor Negro, podem recuperar Essência fazendo o Mestre rir!

Banidos e Renegados perdem acesso aos Ritos, exceto àqueles que possam ter recebido ao alcançar suas próprias Palavras (mas é muito raro um celestial preso à Palavra se afastar tanto).

Os Três Reinos

A Sinfonia tem três níveis de realidade: o Corpóreo (Terra), o Etéreo (os Ermos, contendo as terras dos sonhos, deuses pagãos e criaturas míticas) e o Celestial (Céu e Inferno). Cada reino deve ser trabalhado de maneira diferente dos outros, exigindo que o celestial use suas Energias de forma diferente.

O Corpóreo – Terra

Para se manifestar na Terra, o personagem precisa ter uma veste. Criaturas terrenas, como os humanos, não precisam se preocupar com isso – eles nascem em suas vestes e passam suas vidas presos a elas. Mas anjos e demônios devem gastar pontos de personagem para comprar uma veste antes de começar seus serviços na Terra.

Um jogo normal de ***In Nomine*** deve começar na Terra, com os personagens em suas vestes corpóreas.

O Etéreo – Os Ermos

As terras místicas dos sonhos, os Ermos, são os ecos da Sinfonia, suas reverberações mais assustadoras. Elas ainda são uma parte vital Daquilo que É, mesmo que tenham um tom e textura bastante diferentes do reino corpóreo. O mundo etéreo é composto de um número quase infinito de meias realidades que separam o corpóreo do celestial.

Teoricamente, os Ermos são divididos entre as terras de Blandine (o Arcanjo dos Sonhos) e Beleth (a Princesa Demoníaca dos Pesadelos). Contudo, o reino etéreo se estende muito mais além do que Beleth ou Blandine controlam. Existem paisagens oníricas que os anjos nunca cruzaram, onde os vestígios dos mitos ainda vagam livremente.

Os Ermos são o lar de muitos tipos de espíritos, incluindo as almas daqueles que já morreram, mas cujas mentes escolheram continuar sonhando. Mas os nativos dos sonhos ainda são em menor número que seus visitantes noturnos. Quando alguém sonha, vai para os Ermos.

Entrando nos Ermos

Quando um humano dorme, sua mente entra nos Ermos. Cada um tem sua própria paisagem onírica, vagando pelos Ermos. O tipo de sonhos que uma pessoa tem depende de que lado dos Ermos a mente dela está viajando. Se uma pessoa teve um dia bom ou foi para a cama com um sentimento de esperança para o outro dia (a critério do Mestre), ela começa sua viagem noturna no lado dos Ermos de Blandine, envolvido por visões elaboradas de esperança e paz. Uma pessoa que teve um dia ruim, ou foi para cama com sentimentos de inquietude e medo, começa a noite no lado de Beleth dos Ermos, e sua paisagem onírica se enche de visões terríveis de horror e desespero. Uma vez no reino de Blandine, uma paisagem onírica pode ser alcançada e afetada por seus anjos. Da mesma maneira, os demônios de Beleth podem alcançar e afetar as paisagens oníricas que vagam por seu domínio. Anjos e demônios impetuosos cruzam a linha invisível (que alguns dizem ser inexistente) que divide as terras de seus senhores, esperando ajudar ou ferir os sonhadores.

Quando um humano está acordado, sua paisagem onírica não pode ser encontrada. Se ele acordar enquanto visitantes estão presentes em sua paisagem onírica, eles acordam também (ou são expulsos). Quando um humano morre, sua paisagem onírica desaparece – embora talvez Blandine e Beleth ainda possam encontrá-la.

De Sonho a Pesadelo a Sonho

Testes de Perícia podem ser necessários nos sonhos – por exemplo, um sonhador pode "ver" um rinoceronte avançando, e tentar um teste de Esquiva. Se um sonhador no lado de Blandine dos Ermos fracassa em um teste de perícia com um dígito verificador de 6, ele é instantaneamente transportado para o lado de Beleth dos Ermos, junto com quaisquer visitantes de seu mundo onírico – seu sonho se tornou um pesadelo. Se um sonhador no lado de Beleth tem sucesso em um teste de perícia com um dígito verificador de 6 ele é instantaneamente transportado para o lado de Blandine dos Ermos; seu pesadelo se tornou, por um momento, um sonho pacífico.

O Mestre pode permitir que as atividades no sonho de um humano influenciem seu estado emocional geral. Alguém que terminou sua noite de sonhos no lado dos Ermos de Blandine vai estar feliz e esperançoso para o dia seguinte. Se ele terminou seu sonho no lado dos Ermos de Beleth, estará apreensivo e cauteloso até que tenha uma boa noite de sono.

Celestiais nos Ermos

Anjos e Demônios, ao contrário de humanos, não têm paisagens oníricas. Quando eles dormem (um teste de Vontade é necessário; se fracassarem, precisam esperar meia hora antes de tentar de novo) eles andam pelas paisagens oníricas extensas de Beleth ou Blandine, cercados por poças d'água, espelhos flutuantes, esferas translúcidas e outros objetos que representam os mundos pessoais de sonhos dos humanos. Eles podem observar as paisagens oníricas de humanos que estão sonhando, mas não podem afetá-las. Apenas a Canção dos Sonhos e algumas sintonias concedidas aos servos de Blandine e Beleth permitem que um celestial interaja com uma pessoa em sua paisagem onírica. Para um celestial, despertar exige meramente outro teste de Vontade.

Se um não humano entra nos Ermos pela mente de um humano sonhador, sua veste corpórea (caso ele estivesse corpóreo no momento) vai ficar adormecida até sua volta. Enquanto estiver nos Ermos, se algo acontecer com sua veste humana, ele vai acordar imediatamente.

Se ele entrar nos Ermos de alguma outra maneira (por exemplo, pelo templo de um espírito etéreo; veja abaixo), sua veste física desaparece, forçando-o a encontrar uma rota direta de volta à Terra antes de se manifestar novamente.

As torres de Beleth e Blandine contêm diversas saídas para os Ermos. Quando um anjo ou demônio passa por uma dessas portas, sua forma celestial desaparece, reaparecendo quando ele volta à Torre. Não existe tal coisa como uma "forma etérea". Enquanto andam pelos Ermos, a maioria dos visitantes toma a forma da última veste que habitavam, seja qual for.

A não ser que sirva Beleth ou Blandine, um personagem raramente terá motivo para ficar etéreo – a maior parte da ação em *In Nomine* acontece no reino corpóreo.

A critério do Mestre, o sonho de um mortal pode fornecer informações importantes sobre seu caráter.

Espíritos Etéreos

Além dos reinos do Sonho e do Pesadelo se encontram terras ainda mais estranhas. Lá estão os diversos panteões de deuses e deusas, criados pelo poder dos sonhos e dos pesadelos coletivos da humanidade. Uriel, o Arcanjo da Pureza, foi elevado aos planos mais altos do Céu aproximadamente 1500 anos atrás por eliminar todas as criaturas míticas da Terra, assim como purificar a maior parte do lado de Blandine do reino etéreo. Beleth ofereceu refúgio a muitos, tanto na esperança de recrutar os mais terríveis dentre os deuses antigos, quanto para irritar Uriel. Alguns dos sobreviventes agora têm suas casas no reino de Beleth e ajudam seus demônios, enquanto outros fugiram para os Ermos distantes e raramente são vistos.

Muitos desses deuses são sustentados pela adoração humana até hoje. Para agravar sua heresia, esses espíritos pagãos alegam que Deus, a divindade dos cristãos, hebraicos e crenças islâmicas, nem sempre foi o ser onipotente que Ele é hoje, senão que, na medida em que Seu poder cresceu, Ele reescreveu a história do universo para adequar-se a ele. O Céu rejeita completamente essa alegação, é claro. Dominic ainda tem que encontrar outro Uriel, alguém disposto a encarar uma cruzada sagrada contra os espíritos dos Ermos; a maioria dos anjos concorda que ainda que os espíritos etéreos sejam incômodos, o Céu tem problemas maiores com que se preocupar.

Da Terra, o único caminho direto para os Ermos Distantes, lar dos espíritos pagãos, é através de um templo consagrado àquele espírito. O ritual para ascender a uma paisagem onírica etérea varia de deus para deus, desde oferendas de comida até façanhas incríveis – às vezes até sacrifício humano – mas anjos e demônios raramente se preocupam com essas forças do "terceiro mundo" na guerra pela Sinfonia.

O Reino Celestial – Céu e Inferno

O reino celestial, contendo o Céu e o Inferno, contém muitos planos, dentre os quais os personagens só podem alcançar os mais baixos. O Céu "Terrestre", a habitação dos anjos que se preocupam com os reinos inferiores é o menos divino dos Céus. Todo o Inferno está provavelmente nesse plano celestial menor.

No reino celestial, anjos e demônios assumem suas aparências verdadeiras. Cada Coro e Bando tem uma forma celestial diferente. Em sua forma celestial, qualquer Discórdia levada pelo personagem se torna brutalmente aparente.

Anjos banidos e demônios renegados ainda podem assumir sua forma celestial, mas não podem viajar para o Céu e Inferno. Humanos não têm formas celestiais. Alguns espíritos têm, outros não.

Céu e Inferno têm pouca importância no dever do dia a dia dos anjos e demônios que estão na Terra. O dever terreno é uma responsabilidade grande, e um agente celestial tem que ter uma boa razão para aparecer na soleira de seu superior quando deveria estar ocupado na Terra.

Ascendendo ao Plano Celestial

Para ascender, um anjo ou demônio devem estar em sua forma celestial (abaixo). Um anjo em uma Amarra celestial ou um demônio na Amarra de seu mestre podem ascender automaticamente. Em qualquer outro lugar, ele deve fazer um teste de Vontade. Se fracassar, o celestial não pode tentar novamente por (10-Vontade) horas – mínimo de 1 hora.

Normalmente, quando anjos e demônios ascendem a suas moradas celestiais, eles se manifestam junto a seus Corações (consulte a p. 137 para anjos e a p. 185 para demônios). Quando alguém ascende ao plano celestial até um minuto depois de outro personagem, dentro de uma distância em metros igual às suas Energias Celestiais de onde o outro personagem ascendeu, ele pode escolher "segui-lo". Com um sucesso em um teste de Percepção – depois de fazer o teste de Vontade para ascender – o seguidor vai se manifestar no reino celestial próximo a quem seguiu. É claro que isso não permite que demônios ascendam ao Céu, embora anjos possam viajar ao Inferno se seguirem um demônio.

Voltando ao Plano Corpóreo

Voltar ao plano corpóreo normalmente leva tempo, Essência e testes de Vontade. Quando um celestial volta à Terra, ele reaparece próximo ao lugar de onde saiu, a não ser que seu Superior lhe envie para outro lugar, ou que ele esteja seguindo alguém a outro lugar.

O celestial aparece na terra em sua veste mortal (à sua escolha, caso ele tenha mais de uma). Sem uma veste corpórea ele não pode voltar a Terra. *Exceção:* Kyriotetes e Shedins se manifestam em sua forma celestial e têm [10 vezes suas Energias Celestiais] minutos para entrar em um hospedeiro. Se não puderem encontrar um hospedeiro, eles são arremessados de volta para o reino celestial para encarar seu Superior irritado.

Formas Celestiais na Terra

Mas mesmo no reino corpóreo da Terra, um anjo ou demônio podem ocasionalmente precisar assumir sua forma celestial – como preparação para voltar ao reino celestial ou por algum outro motivo.

Formas celestiais não são feitas de matéria corpórea. Um ser em forma celestial continua a ver, ouvir e cheirar o mundo corpóreo à sua volta, mas ele é insubstancial e não é afetado pela gravidade. Ele não pode tocar nada, nem pode ser atingido por armas físicas, ou sofrer dano de forças terrenas. Ele pode voar e passar por objetos sólidos – sua velocidade é [Percepção x 6] metros por rodada. Ele também pode engajar em um combate celestial – consulte a p. 64.

Percebendo uma Forma Celestial

Formas celestiais não refletem fótons e, portanto, não podem ser percebidas por meios normais. Apenas personagens com uma alta Percepção podem "ver" seres em suas formas celestiais! Mesmo anjos e demônios, enquanto corpóreos, podem facilmente não perceber uma forma celestial próxima.

Quando um ser em forma celestial está ao alcance da "vista", deixe que cada possível testemunha faça um teste de Percepção, *mais* as Energias Celestiais do ser espiritual. Quanto mais Energias Celestiais o ser tem, mais fácil é de perceber sua forma celestial. Uma testemunha que está em sua forma celestial *adiciona* suas *próprias* Energias Celestiais. Conceda +2 para enxergar uma forma celestial abandonando um *hospedeiro mortal*.

Se uma forma celestial tenta usar uma Canção, ressonância ou sintonia em uma pessoa, aquela pessoa recebe mais um teste para percebê-la. Uma forma celestial é *automaticamente* percebida por qualquer criatura que ataque, causando dano ou não.

Um ser em forma celestial pode falar com qualquer um que o tenha percebido. Mas ele só pode se comunicar se puder usar a Canção Etérea ou Celestial das Línguas (p. 80) ou algum efeito similar. Qualquer um que possa "ouvi-lo" tem outra chance de percebê-lo.

Uma vez que a forma celestial tenha sido percebida, obstáculos físicos não a esconderão, mesmo abaixo da terra. Independentemente do que estiver no caminho, um humano saberá a direção exata dela até que esteja a (Percepção + Energias Celestiais) metros de distância. Um celestial ou espírito o "verá" com clareza enquanto estiver até o dobro dessa distância, ou até que esteja fora do campo de visão de um mortal, o que for maior.

Assumindo a Forma Celestial

Em termos de jogo, isso exige um teste de Vontade, modificado positivamente por suas Energias Celestiais. Um personagem que tenha sucesso deve pagar 2 de Essência. Com exceção dos Kyriotetes e Shedim (veja abaixo), um celestial pode manter a forma celestial por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste, *mais* sua Vontade, a não

ser que ascenda ao plano celestial ou retorne ao seu estado corpóreo antes, caso escolha. Se fracassar, ele pode tentar novamente em um número de minutos igual ao dígito verificador do teste, *menos* suas Energias Celestiais.

Quando um personagem "vira celestial" sua veste corpórea desaparece, junto com qualquer coisa que esteja carregando (roupas e até Energias Corpóreas x 10 outros itens). Esses itens retornam com a veste mortal, quando e onde o personagem voltar do estado celestial – eles não se tornam celestiais por si mesmos. *Exceção:* Artefatos celestiais entram no estado celestial com a pessoa que os carrega. Eles até mesmo podem ser levados ao Céu e Inferno, e trazidos de volta.

Anjos e demônios podem assumir a forma celestial nos Ermos, mas suas vestes corpóreas adormecidas não desaparecem. Se o celestial então ascender para o Céu ou Inferno, ele depois pode escolher reaparecer ou nos Ermos *ou* em sua veste corpórea. Enquanto estiver no plano celestial, se algo acontecer à sua veste, ele saberá imediatamente.

Se um celestial (normalmente um Kyriotete ou Shedim) estiver ocupando um hospedeiro terreno, em vez de uma veste corpórea, ele não gasta Essência para abandonar o hospedeiro, e o hospedeiro não vai desaparecer quando seu "possuidor" assumir a forma celestial! Aqueles com uma Percepção alta (veja acima) podem até ver o possuidor sair do hospedeiro. Ao deixar sua forma celestial, ele não reocupa automaticamente o mesmo hospedeiro. Ele deve encontrar outro hospedeiro dentro de (10 x Energias Celestiais) minutos, ou ser forçado de volta ao Céu ou Inferno.

Percebendo a Sinfonia

Anjos e demônios ouvem a Sinfonia muito mais claramente que os mortais – tão claramente que eles podem detectar mudanças extemporâneas na música. Suas ações interferem na Sinfonia e eles podem detectar interferências feitas por outros. Humanos que servem diretamente aos celestiais, depois de terem consciência da Sinfonia, também podem detectar acontecimentos celestiais, mas já que sua Percepção tende a ser baixa, isso é muito menos provável.

Tudo que os celestiais fazem na terra gera notas estranhas na Sinfonia. A maioria delas são pequenas e facilmente passam despercebidas. Mas certas ações, se executadas por um celestial, vão criar reverberações dramáticas que podem atrair atenção.

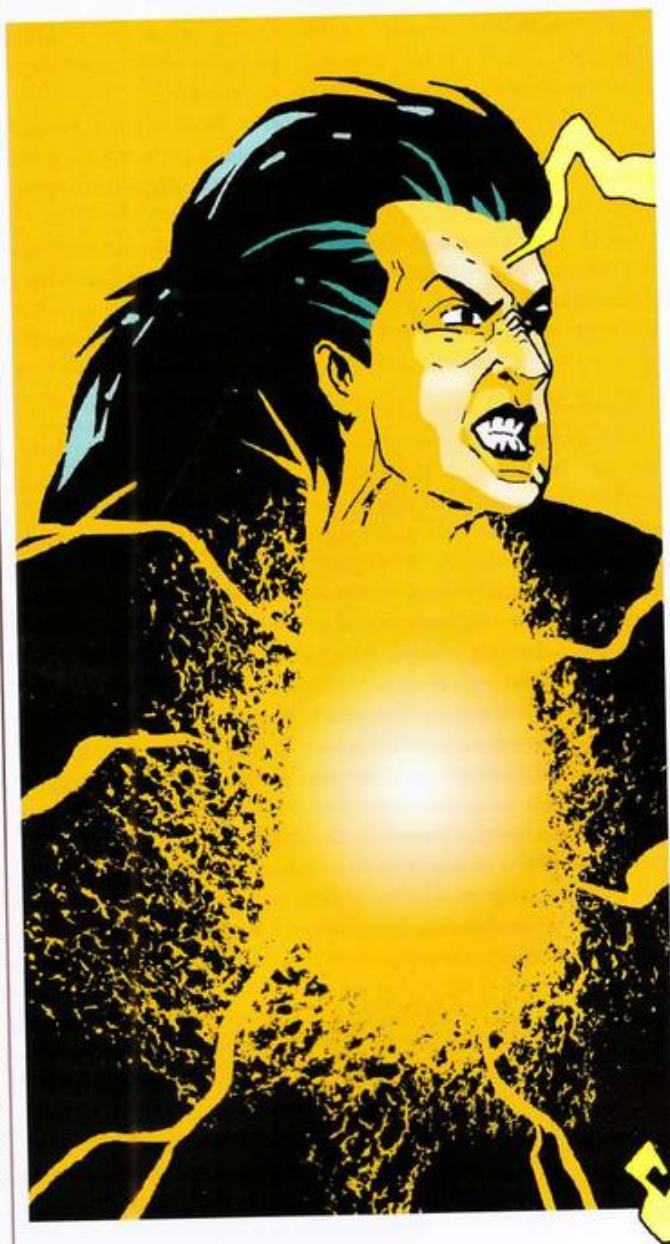
Quando um celestial faz uma mudança grande na Sinfonia, todos os outros celestiais da área podem fazer testes de Percepção para detectá-la, usando os modificadores listados abaixo. As chances de uma mudança ser ouvida dependem tanto do grau da mudança quanto da distância física do evento. Quanto mais extrema a mudança, mais fácil sua detecção a uma distância maior. Notar que um anjo do outro lado da cidade acabou de gastar um ponto de Essência é impossível, mas ouvir um demônio matar um humano a mais de um quilometro é possível para os perceptivos.

Gastar Essência — *+1 por ponto de Essência*

Toda vez que um celestial gasta um ponto de Essência ele desequilibra a Sinfonia de alguma maneira, mesmo que pequena. Isso inclui o uso de Essência para afetar testes de dados ou executar Canções (mesmo usando uma relíquia).

Ressonâncias e sintonias não afetam a Sinfonia por si mesmas . . . mas gastar Essência para abastecer uma Ressonância ou sintonia cria uma perturbação.

Usar Canções — *+Grau de Perturbação*

Cada Canção tem um "Grau de Perturbação", informado no final de sua descrição. Esse é o grau de mudança que a Canção causa na Sinfonia, que deve ser *adicionado* ao número de pontos de Essência gastos nela.

Entrar/Abandonar o Plano Corpóreo — *+número de Energias entrando ou abandonando*

Não é preciso dizer que manifestar-se ou desaparecer gera reverberações pela Sinfonia. O mesmo vale para quando alguém assume a forma celestial na terra sem abandonar o plano corpóreo.

Manifestação de um Superior — +20 ou +30

Quando um Arcanjo ou Príncipe Demônio aparece no plano corpóreo, o modificador é de +20 se ele aparece em uma veste corpórea ou +30 se aparecerem em sua forma celestial. Se isso foi o resultado de uma invocação, a Essência utilizada na invocação deve ser *adicionada*.

Destruir — *+1 por Energia Corpórea ou 4 pontos de dano físico*

A cada 4 pontos de dano causado a um objeto corpóreo (ou criatura) uma pequena reverberação é enviada pela Sinfonia. No entanto, poucos celestiais são tão perceptivos que seriam capazes de notar o dano causado por trauma emocional ou mental. Ferimentos à veste corpórea de outro celestial *não* perturbam a Sinfonia – mas ferir um *hospedeiro* mortal (animal ou humano) perturba!

Matar um Humano — *+10 por humano*

Os humanos são as criações naturais mais sofisticados da Sinfonia e destruí-los antes do tempo cria uma explosão de ruído celestial, acima e além do dano destrutivo causado. Além disso, assim como acontece com a morte de animais (consulte *Destruir*, acima), existe uma perturbação adicional de +1 para cada Energia Corpórea possuída pelo humano morto.

Como Detectar o Distúrbio

O alcance básico para detectar a intervenção celestial na Sinfonia é igual ao modificador do teste de Percepção, em metros, *vezes* as Energias Celestiais do observador. Quanto mais Energias Celestiais o personagem tem, mais distante ele pode perceber a perturbação. Cada incremento deste alcance básico da perturbação reduz as chances de sucesso em 1.

O Mestre não deve dizer o número alvo aos jogadores, uma vez que isso daria muitas informações sobre a distância e a intensidade da perturbação.

Exemplo: *Um demônio sucumbe à sua fúria e golpeia o atendente da lanchonete, matando-o instantaneamente. A vítima tinha 3 Energias Corpóreas e o modificador de Percepção para o assassinato de humanos é de +10. Assumindo que um anjo ou demônio comum tem 3 Energias Celestiais, isso faz com que o alcance base de detecção seja de 39 metros (13 x 3). Se também assumirmos que esse anjo ou demônio tem Percepção 6, isso significa que, dentro do alcance base, ele pode sentir as reverberações da Sinfonia com um resultado de 19 (6+13) ou menos. Isso seria um sucesso automático.*

Para cada 39 metros adicionais de distância que esse celestial estiver do acontecimento, seu teste de percepção é reduzido em 1 — ou seja que, até mesmo a quatro campos de futebol de distância, ele ainda teria boas chances de detectar a morte do humano.

Quando diversas ações que alteram a Sinfonia acontecem juntas, ou quase juntas, no mesmo tempo e espaço, trate cada uma como um novo evento que inclui todos os outros. Por exemplo, se um Querubim furioso e espalhafatoso destruir três assaltantes que ameaçavam a criança que ele protegia, a primeira "reverberação" que ele cria é igual a uma morte . . . depois vem uma segunda reverberação, igual a duas mortes . . . e então, uma terceira, que leva em conta todas as três mortes! Uma briga celestial com muito dano colateral pode literalmente ser ouvida do outro lado da cidade.

Ecos

Uma vez que um celestial perceba uma nota especialmente alta na Sinfonia, ele pode ouvir seus ecos por um número de minutos igual ao número alvo do teste original de Percepção que ele deveria ter feito *se estivesse ao lado do acontecimento*. Portanto, no exemplo anterior, o tal anjo ou demônio comum seria capaz de ouvir os ecos da perturbação por 19 minutos, não importa quão longe ele estava. Aqueles que originalmente não detectaram a perturbação, não ouvirão seus ecos.

Enquanto for possível ouvir esses ecos, o celestial poderá seguir em direção à perturbação e saberá o local e/ou o causador do evento quando os ver. A critério do Mestre, o rastreador pode ser levado ao local físico da perturbação, ou ao celestial que a causou, ou aos dois, em sequência.

O Que Aconteceu?

Saber que uma mudança aconteceu na Sinfonia, por si só é muito importante, mas saber a *natureza* dessa mudança é ainda mais vital. O dígito verificador do teste de Percepção do sucesso determina quanta informação o celestial consegue captar pelo "som" da mudança.

1 – Direção da perturbação.

2 – O anterior e seu tamanho, arredondado para o próximo múltiplo de 5.

3 – O anterior e a natureza geral: "Alguém reforçou um teste de perícia." "Alguém assumiu a forma celestial." "Alguém morreu."

4 – Distância, em quilômetros.

5 – Distância, em metros.

6 – Uma descrição detalhada do evento, com o nome da Canção, perícia, etc., mas sem dar nomes específicos ou definir se o ato foi causado por um anjo ou demônio.

Algo que nunca pode ser percebido, a não ser que seja possível rastrear os ecos, é a natureza de quem realizou a mudança. Exceto para alguns celestiais muito talentosos, uma reverberação causada por um anjo soa exatamente igual à causada por um demônio.

Ressonância e Dissonância

Seres celestiais ressoam com padrões universais, belos e assustadores. A *ressonância* de um Coro ou Bando celestial é uma maneira de perceber e manipular o mundo com seus sentidos celestiais, e não pode ser explicada ou ensinada. Alguns têm ressonância com a verdade e não se pode mentir para eles, outros podem ter ressonância com pessoas em particular e sempre sabem onde estão. Mas a ressonância de um celestial é mais que sua própria maneira de ver as coisas – é quem ele é. Isso define sua natureza. Negar essa natureza gera *dissonância* – consulte a p.57

Ressonância infernal age por meio da **Vontade** de um demônio, refletindo sua habilidade de impor sua perspectiva diabólica sobre o mundo. Quanto mais forte a Vontade de um demônio, mais chances ele tem de conseguir o que quer.

Ressonância divina age por meio da **Percepção** de um anjo, refletindo sua habilidade de sintonizar-se com a Sinfonia e compreender sua miríade de padrões. Quanto maior a Percepção de um anjo, mais chances ele tem de perceber um sinal em meio aos ruídos da existência.

Mecânica da Ressonância

A ressonância de um anjo vem do seu Coro; a ressonância de um demônio vem do seu Bando. No geral, a ressonância pode ser usada a qualquer momento, embora algumas ressonâncias tenham limitações especiais.

Para invocar sua ressonância, um celestial deve fazer uma jogada de d666 igual ou menor à sua Percepção (para uma Lilim e a maioria dos anjos) ou sua Vontade (para Kyriotetes e a maioria dos demônios), *menos sua dissonância atual*, além de outros modificadores de dificuldade que o Mestre achar apropriado.

Uma ressonância, por si só, não perturba a Sinfonia. Contudo, se Essência for gasta para usar a ressonância ou para aumentar as chances de sucesso, isso *sim* perturba a Sinfonia e pode ser percebido por outros celestiais.

Opondo-se à Ressonância

Ressonância demoníaca é mais fácil de resistir que a angelical, uma vez que, como qualquer outro conflito de Vontade, ela pode ser combatida. Qualquer criatura com mais de 4 Energias pode fazer um teste de Vontade para resistir à intrusão. Assim como acontece com qualquer outra Disputa, o dígito verificador de um sucesso no teste de Vontade deve ser maior que o dígito verificador do sucesso do demônio. Em termos de jogo, isso não transforma o teste de ressonância do demônio em um fracasso – apenas não foi um sucesso forte o bastante para surtir efeito em um alvo com muita força de vontade.

Por outro lado, a natureza passiva da ressonância angelical a torna difícil de ser detectada.

Resultados de um Fracasso no teste de Ressonância

Para alguns demônios, um fracasso no teste de ressonância pode levar à dissonância; consulte a descrição individual do Bando, a partir da p. 140, para mais informações.

Para anjos, um fracasso no teste de ressonância não tem efeitos colaterais – seus sentidos celestiais não "mentem", ele apenas não sentiu nada em um nível celestial. Contudo, em um fracasso com um dígito verificador de 6, sua ressonância se torna inútil por (6 *menos* Energias Celestiais) horas . . . ou 10 minutos, mesmo para anjos com 6 Energias Celestiais.

O dígito verificador de um *fracasso* no teste de ressonância determina quantas horas o celestial deve esperar antes de tentar usar sua ressonância novamente para o mesmo propósito e alvos específicos. Nesse meio tempo, ele está livre para usar sua ressonância para outros fins, a não ser que tenha obtido um 6 – conforme explicado acima.

Dígitos Verificadores

Os efeitos do dígito verificador de um *sucesso* variam de acordo com a ressonância invocada; veja a descrição individual de cada Coro e Bando para mais detalhes. O dígito verificador de um teste que envolve um alvo – independentemente de sucesso ou fracasso – pode ser modificado pelo Mestre de acordo com um ou mais fatores da tabela abaixo. (Por exemplo, se a ressonância de um personagem exige que ele faça contato físico com o alvo, o Mestre não deve conceder um bônus por fazer isso.) O Mestre e o jogador devem decidir se aplicam ou não os modificadores de dígito verificador *antes do teste ser realizado*.

Modificadores de Dígito Verificador da Ressonância Celestial

+2 ... contato físico com o alvo
+1 ... a 1 metro do sujeito
-1 .... linha direta de visão, de 10 a 50 metros de distância
-1 .... reprodução com áudio e vídeo
-2 .... apenas reprodução de áudio (conversa telefônica, gravação)
-3 .... apenas reprodução visual (foto, vídeo)

A tecnologia deu a anjos e demônios maneiras sofisticadas de usar suas ressonâncias celestiais, ao custo da redução de seus efeitos. Quando um celestial utiliza sua ressonância por meio da tecnologia, o Mestre sempre deve empregar os modificadores apropriados ao dígito verificador – exceto para Querubins e Gênios, para quem os modificadores não se aplicam.

Usar a ressonância divina em uma reprodução mecânica (como olhar para uma foto ou falar com alguém pelo telefone) vai fornecer informações sobre o estado do sujeito quando a reprodução foi feita. Ressonâncias baseadas na Vontade também podem funcionar por meios mecânicos, mas não em gravações – tais como fotos, vídeos ou áudios. Mas podem funcionar por transmissões ao vivo – transmissões por satélite, conversas telefônicas e similares.

Dissonância

Um celestial, seja ele anjo ou demônio, deve agir de acordo com as exigências de sua natureza ou se arriscar a perturbar a harmonia delicada entre sua ressonância e o resto da existência. A perda de equilíbrio celestial é chamada *dissonância*. Quanto mais dissonância um celestial tem, mais difícil é para ele usar sua ressonância, e mais ele se distancia da clareza de uma percepção extraordinária.

Cada Coro e Bando, de acordo com sua natureza, adquire dissonância de maneiras diferentes. Cada Superior também cria certas exigências para seus servos, e falhar nessas exigências traz dissonância.

Para um anjo, dissonância vem de negar sua verdadeira natureza ou agir contra ela. Anjos muito dissonantes podem se tornar *Banidos*, incapazes de ascender aos Céus ou usar os Ritos e rituais de seus Superiores. Anjos extremamente dissonantes podem perder seus amigos, seu propósito e sua graça. A *Queda*, como chamam os anjos, é como os demônios surgiram em primeiro lugar.

Para um demônio, a dissonância vem do fracasso em exercer seu egoísmo sobre a realidade. Dissonância grave pode levar à *Discórdia*, uma fratura dolorosa entre sua alma maligna e sua sinfonia pessoal. (Consulte a p. 60 para mais detalhes.)

Os demônios podem parecer mais propensos à dissonância que os anjos, mas eles não têm a almofada da Sinfonia para protegê-los da queda. Eles estão brincando com fogo celestial, e é fácil se queimar. Para os anjos, tornar-se dissonante é mais uma decisão moral, uma escolha. É mais fácil para os anjos evitarem a dissonância, mas eles também têm mais a perder e uma queda mais longa.

Celestiais podem escolher reduzir sua dissonância, trocando-as por Discórdia; consulte a p. 59.

Mecânicas da Dissonância

Imediatamente após um celestial fazer algo dissonante, o jogador deve usar o d666 para determinar quão profundamente isso afeta seu personagem. Anjos dissonantes correm o risco de se tornarem Banidos, ou mesmo Cair – perdendo sua divindade e se tornando demônios. Demônios dissonantes adquirem Discórdia (consulte a p. 60). O Mestre e o jogador devem conduzir o teste de dissonância em particular e não precisam revelar o resultado aos outros jogadores.

Testes de dissonância não podem ser modificados por forças externas (tais como dificuldade ou uso de Essência). Pelo menos um dos três dados deve ser igual ou maior à dissonância *atual* do personagem para evitar um desastre (veja abaixo). Em caso de sucesso, o celestial meramente recebe outra nota de dissonância. Seja qual for o resultado, o dígito verificador determina quantas horas ele deve esperar antes de usar *qualquer* aspecto sobrenatural de sua ressonância novamente!

Por exemplo: *Um celestial sem dissonância deve obter um resultado de 1 ou mais em pelo menos um dos 3 dados para evitar o desastre – um sucesso automático, mas ele deve fazer o teste mesmo assim. Ele obtém um 2, um 1 e um 6. Sua dissonância sobe uma nota, reduzindo em 1 suas chances futuras de usar sua ressonância, e ele não pode usar sua ressonância por 6 horas (o resultado do dígito verificador).*

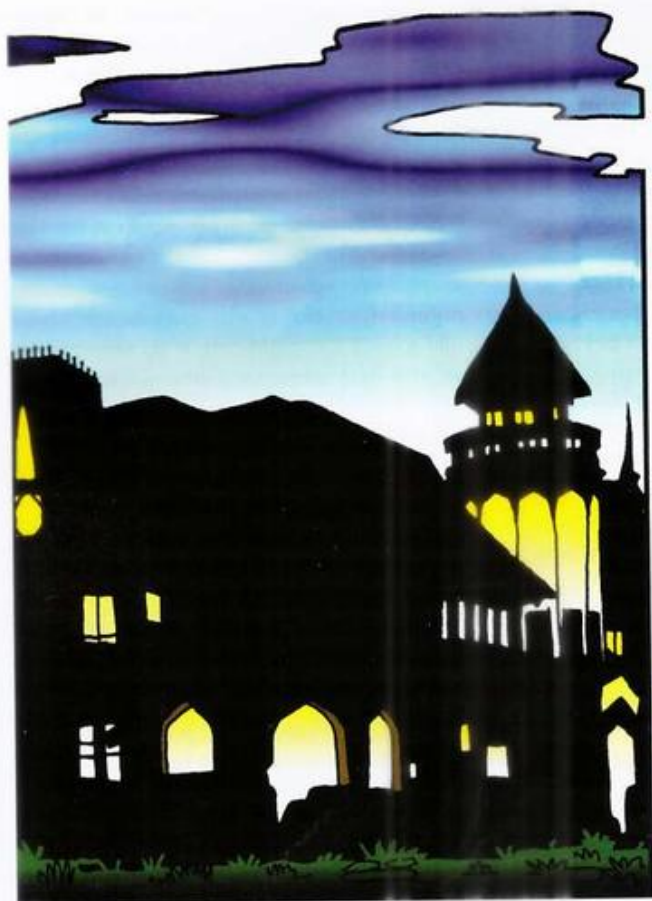
Outro exemplo: *Um celestial com 4 pontos de dissonância deve obter um 4 ou mais em pelo menos um dos três dados. Ele obtém um 2, um 2 e um 4, evitando o desastre por um triz, mas ainda recebe mais uma nota de dissonância.*

Fracasso e Intervenção nos Testes de Dissonância

Se os resultados de todos os três dados forem menores que a dissonância atual do celestial, o teste fracassou. Portanto, uma criatura com apenas uma nota de dissonância está a salvo. (E 111 é sempre bom para anjos – veja abaixo.)

Um fracasso no teste de dissonância leva ao desastre.

Desastre Angelical: Cair em Desgraça

Se um anjo obtém um 666 em um teste de dissonância, ou fracassa nos três dados, ele se torna um Banido. Ele não pode mais usar os Ritos e rituais de seu Superior, nem ascender aos Céus. As portas do Céu se abrem novamente a um Banido quando ele se exime da dissonância, e ajeita as coisas com seu Superior. Consulte *Jogando com um Banido*, p. 30.

Se um anjo Banido faz um teste de dissonância e obtém um 666 ou fracassa nos três dados, ele terá deixado de lado o que sobrou de sua divindade e se tornará um demônio. Se não tiver nenhuma Discórdia Celestial, ao pôr do sol ele automaticamente regenerará Essência Infernal como qualquer outro demônio. Para mais informações, consulte *Caindo*, a seguir, e *Efeitos da Discórdia* na p. 60.

Por exemplo: *Um anjo Banido com 5 notas de dissonância deve obter um 5 ou mais em pelo menos um dos três dados.*
Ele obtém um 4, um 3 e um 1. Ele Cai.

Desastre Demoníaco: Ganhar Discórdia

Se o teste de dissonância de um demônio resulta em 111, ou ele fracassa nos três dados, ele gera Discórdia, assim como 1 nota de dissonância. O nível da Discórdia adquirida é igual ao dígito verificador do fracasso no teste de dissonância. Esses níveis podem ser parte de uma nova Discórdia ou podem aumentar uma Discórdia preexistente, à escolha do jogador. A nova Discórdia pode ser escolhida aleatoriamente (p. 89), ou o jogador pode pedir que o Mestre a escolha.

Por exemplo: *Um demônio com 3 pontos de dissonância deve obter um 3 ou mais em pelo menos um dos três dados. Ele obtém um 2, um 1 e um 2. Ele recebe dois níveis de Discórdia, assim como outra nota de dissonância. Desagradável!*

Caindo

Quando um anjo Banido fracassa em outro teste de dissonância antes de se livrar de sua dissonância, ele Cai. Um anjo Caído se torna automaticamente um demônio do Bando oposto a seu Coro angelical – Serafins se tornam Balserafins, Querubins se tornam Gênios, etc. A única exceção são os Malakins. Eles não Caem; simplesmente recebem mais um nível de Discórdia.

Quando um anjo Cai, qualquer dissonância que ele tenha é perdida, mas suas sintonias também são. Ele também perde a habilidade de executar quaisquer Ritos divinos. A partir daquele momento, ele gera Essência ao anoitecer.

Um anjo Caído será acolhido pelas forças do Inferno. Eles não perderiam a rara chance de descobrir, em primeira mão, sobre os planos das Hostes. Na verdade, um Caído pode estar sujeito a uma "guerra de ofertas" entre os Príncipes, oferecendo vários incentivos para colocar o novo demônio entre suas próprias fileiras – e não apenas porque eles querem outro servo relativamente poderoso, mas porque eles não querem que os outros Príncipes o tenham. Para complicar ainda mais a questão, algumas forças infernais podem estar caçando anjos Caídos apenas para *garantir* que ele não caia em outras mãos. E as Hostes de Dominic querem a cabeça dele em uma estaca.

Até que ele jure fidelidade a um Príncipe, o anjo recém-caído não será capaz de ir para o Inferno por conta própria – ele não tem um Coração demoníaco para mostrar o caminho. No entanto, ele pode seguir outro celestial para o Inferno. Uma vez que ele jure fidelidade a um Príncipe, o senhor das trevas sintonizará sua nova ferramenta à Palavra desse Príncipe e prenderá sua alma em um novo Coração. Isso concede ao demônio recém-criado a sintonia de Bando dos asseclas daquele Príncipe, assim como acesso a seus Ritos, mas também o prenderá às restrições de dissonância que o Príncipe define para seus Servos.

Intervenção Favorável

Com um resultado de 111 em um teste de dissonância *angelical*, as forças divinas sorriem para as atividades do anjo, mesmo que ele pareça estar indo contra sua natureza! Nenhuma nova dissonância é adquirida – em vez disso, toda dissonância acumulada é perdoada. O anjo pode interpretar essa mensagem divina como quiser . . . e o Mestre também deve ficar atento a isso.

Da mesma forma, um resultado de 666 no teste de dissonância de um demônio não apenas não gera dissonância, mas faz com que o próprio Lúcifer sorria para as atividades do demônio. Quaisquer notas de dissonância acumuladas são apagadas. O jogador e o Mestre devem se perguntar *porque* Lúcifer está tão satisfeito . . .

Amarras

O reino celestial de cada Arcanjo ou Príncipe Demônio está ligado a diversos lugares na Terra. Estes lugares são chamados de Amarras. Uma Amarra é um local de refúgio e comunhão para os servos e aliados de seu mestre e uma celebração terrena da Palavra deste mestre. Dentro de uma Amarra, aquela Palavra entrará na mente, no coração e na alma de qualquer um que estiver lá.

As Amarras variam em tamanho. A menor conhecida é uma pequena sala em Tóquio, quase pequena demais para o obeso Barão de Haagenti que é seu Guardião. A maior é um vale africano do tamanho de um parque no qual nenhum homem jamais pisou, onde Jordi protege criaturas que não sobreviveram em nenhum outro lugar.

Os demônios em suas formas celestiais não podem se aproximar de uma Amarra divina. O inverso não é verdade: os anjos, em qualquer forma, são livres para se aproximar de uma Amarra infernal.

Em uma Amarra é mais fácil se comunicar com o reino celestial. Os anjos em qualquer Amarra ou os demônios nas Amarras de seu mestre não precisam de teste de Vontade para ascender ao plano celestial – apenas assumir a forma celestial e gastar dois pontos de Essência (pág. 53) é o bastante. Além disso, em uma Amarra, um celestial pode se comunicar mais facilmente com seu Superior (+3 para invocação). As Amarras também geram outros efeitos – alguns únicos às Amarras específicas, outros compartilhados por todos os lugares do tipo e seus Guardiões.

Senescal

Cada Amarra tem um Senescal, um celestial poderoso (sempre com mais de 12 Energias e quase sempre com uma distinção) que é o Guardião do lugar. Os Senescais geralmente são vinculados à Palavra de suas Amarras. Alguns habitam uma veste mundana, mas muitos – diferente da maioria dos celestiais designados à Terra – têm o poder de se manter indefinidamente em sua forma celestial. Quase todos os Senescais são livres para sair de suas Amarras, embora poucos o façam durante muito tempo. Um guardião ausente saberá imediatamente se sua Amarra for atacada.

É educado pedir a permissão de um Senescal antes de entrar em uma Amarra. Se o Superior do jogador é hostil ao mestre do local, o pedido pode ser negado, embora um Guardião raramente fechará a porta na cara de um fugitivo desesperado.

Muitas Amarras também têm "equipes" que ajudam a mantê-las em ordem e servir às suas funções terrenas; os detalhes variam conforme o lugar. Uma Amarra de Novalis, por exemplo, exigirá jardineiros celestiais e mundanos. Uma Amarra de Haagenti terá cozinheiros, uma Amarra de Andrealphus faria muitos negócios.

Servir a uma Amarra é uma maneira para um celestial perder dissonância. Se ele tiver uma habilidade apropriada, o guardião pode permitir que ele fique e comece a usá-la para servir à Amarra e à Palavra do Superior. Geralmente, uma semana de serviço irá dissipar uma nota de dissonância (o Mestre pode lidar com isso como achar necessário. Pode ser uma maneira "automática" de deixar que o personagem descarte sua dissonância, ou ele pode exigir interpretação e tempo à parte dos esforços da campanha).

Locais

Os locais das Amarras normalmente são bem conhecidos pelos anjos e demônios designados para aquela área. Eles são fortalezas celestiais espalhadas pelo campo de batalha corpóreo. Amarras secretas são raras, pois as atividades da Amarra normalmente agitam a Sinfonia.

A Amarra mais famosa no mundo Ocidental, Notre Dame, em Paris, não pertence a um único Superior – em vez disso, é um lugar de encontro comum para todos os Arcanjos quando estão na Terra, um quartel general para o divino.

Novas Amarras podem ser criadas por manifestações poderosas de uma Palavra, com ou sem planejamento celestial. Por exemplo, os escombros que costumavam ser o apartamento do assassino em série Jeffrey Dahmer, em Milwaukee, são uma nova Amarra poderosa de Saminga. A partir do Dia D, a praia da Normandia se tornou uma Amarra vinculada ao Arvoredo, o campo de treinamento de Miguel e seus anjos da Guerra. O Mestre pode criar Amarras que se adequem à campanha, mas as principais cidades têm, pelo menos, uma Amarra divina e uma infernal.

As Amarras também podem ser destruídas e sua ligação com o reino celestial interrompida. As Amarras recém-estabelecidas são comparativamente mais vulneráveis, mas atacar uma Amarra é uma ação importante na Guerra.

Perdendo Dissonância

Dissonância, ainda que seja dolorosa e incômoda, pode ser removida. Muitas fontes de dissonância têm curas individuais – ou seja, se a fonte da dissonância é desfeita, a nota de dissonância sumirá.

Tempo passado em uma Amarra (acima), ajudando seu Senescal, pode curar dissonância. No entanto, se uma nota de dissonância é eliminada dessa ou de qualquer outra forma, remediar a *causa original* da dissonância não ajudará novamente o personagem – isso já não fará com que ele se livre de *outra* nota não relacionada àquela ação.

Além disso, o Mestre pode permitir que um personagem sacrifique 10 pontos de Essência, uma vez por aventura, para remover uma nota de dissonância. Isso representa um grande ato de contrição divina ou uma renovação jubilosa de sua lealdade para com o mal, algo para o qual o jogador deve criar uma história adequada.

Durante o jogo, um personagem pode escolher, a qualquer momento, trocar 3 notas de dissonância por 1 nível de Discórdia (veja abaixo). Isso aumenta as chances de um celestial usar sua ressonância e diminui as chances de um anjo Cair, ao custo de uma limitação desagradável ao personagem.

Redenção

Um demônio com muita Discórdia não é bem um demônio. Ou ele tem dificuldade em seguir ordens ou ele não é especialmente devotado à causa egoísta do Mal. Este demônio, caso realmente se arrependa do mau que causou e genuinamente queira servir aos outros, ele pode tentar se unir aos anjos.

Existem razões práticas para o Céu oferecer asilo para estes demônios. Em primeiro lugar, eles normalmente têm uma larga gama de experiência para oferecer a um Arcanjo, e muito conhecimento sobre as maquinações internas das hordas diabólicas. Em segundo lugar, eles têm um incentivo para se manterem na linha – não têm mais para onde ir. Por fim, eles estão cansados de apanhar de anjos regularmente e preferem se unir a eles do que serem mortos.

Um demônio que busca redenção, seja com a ajuda de um anjo ou por outro meio, deve entrar em contato com um Arcanjo e – humildemente – pedir asilo no brilhante reino celestial do Céu. Um Arcanjo é o único ser poderoso o bastante para retirar a Discórdia de um demônio e ressintonizar sua natureza sombria à ressonância originalmente designada por Deus (isso nem sempre tem sucesso; por vezes o demônio morre, mas por questões de jogabilidade, assuma que os demônios PdJ que buscam redenção têm realinhamentos bem-sucedidos. Depois disso, o demônio se torna um anjo do Coro oposto a seu Bando anterior (Balserafins se tornam Serafins, etc.). Seu Coração demoníaco, onde quer que esteja guardado, vai se estilhaçar, e o anjo terá um novo Coração angelical guardado por seu Arcanjo patrono. Quando o novo anjo ascender ao plano celestial, ele aparecerá no Céu no exato local onde seu novo Coração estiver localizado. Como os outros anjos, ele irá regenerar Essência ao nascer do sol.

Contudo, em relação ao Arcanjo, o demônio ainda não terá provado seu valor. Ainda que sua Discórdia Celestial tenha sumido, qualquer Discórdia Corpórea e Etérea se mantém. Para cada missão bem-sucedida na qual o novo anjo participar, o Arcanjo removerá mais um pouco de Discórdia.

No primeiro momento, as únicas habilidades sobrenaturais que um Diabólico redimido conserva são as Canções que conhecia (incluindo Numinous Corpus), os Ritos de seu novo Arcanjo e a ressonância dada a ele em virtude de seu Coro. Quando é redimido, ele perde todas as sintonias sombrias fornecidas por qualquer Príncipe, incluindo a habilidade para atrair a atenção do senhor sombrio. Ele somente irá adquirir as sintonias de Coro do Arcanjo por meio de um serviço leal.

No entanto, ele ainda tem acesso a quaisquer Ritos que tenha aprendido quando era um demônio. Se ele puder resistir à tentação de explorá-los para regenerar Essência, então ele terá uma boa chance de se tornar um anjo completo novamente. De outra maneira, toda vez que ele executar um Rito demoníaco, gera outro ponto de dissonância.

Além disso, ainda que o demônio recém-redimido não tenha as vantagens das sintonias de Coro do Arcanjo, ele está submetido às restrições de seu Superior em relação à dissonância.

Se um Diabólico redimido fracassar em um teste de dissonância antes de se tornar completamente um anjo, ele não apenas se tornará um Banido, mas aquele Arcanjo nunca mais levantará um dedo para ajudá-lo de novo.

Assim que um demônio redimido se livrar da Discórdia, receber as sintonias de Coro do Arcanjo e pelo menos uma de suas sintonias de Servo, ele passa a ser considerado um anjo completo aos olhos do Senhor.

Discórdia

Dissonância não corrigida pode levar à Discórdia. Esse é um reflexo visível da natureza desarmoniosa do celestial e pode se manifestar em sua veste (cascos no lugar de pés, uma cauda preênsil), em sua mente (paranoia extrema, esquizofrenia) ou até no seu ambiente circundante (cheiro de morte, um som constante de abelhas). Um anjo Discordante receberá reações negativas (consulte p. 44) de outros anjos. Um demônio Discordante não será particularmente incômodo para outros demônios, exceto pelos agentes vigilantes de Asmodeus . . . mas ele se torna mais fácil de ser notado por anjos e pode se tornar um alvo vulnerável para infernais hostis.

Em termos de jogo, a Discórdia é um Recurso (p. 36) de nível 1 a 6. Quanto mais alto o nível da Discórdia, mais forte afetará o personagem.

Uma lista de Discórdias se encontra a partir da p. 85, mas jogadores e Mestres são encorajados a criarem suas próprias.

Efeitos da Discórdia

Algumas Discórdias Etéreas – diferentes para os vários Coros e Bandos – contam como dissonância para testes de dissonância (consulte a descrição de Discórdia Etérea, p. 87).

Aqueles que sofrem de Discórdia Celestial não regeneram Essência naturalmente. Ao nascer do sol, para um anjo, ou pôr do sol, para um demônio, o Mestre deve pedir ao jogador que jogue 1 dado. Se o resultado for maior que o maior nível de Discórdia Celestial do personagem, ele então é capaz de extrair Essência do universo nesse dia. Caso contrário, sua Discórdia ficou no caminho de sua regeneração de Essência e ele vai ter que buscá-la em outro lugar.

Discórdia Demoníaca

Os demônios adquirem Discórdia quando acumulam tanta dissonância que isso fratura seu domínio egoísta sobre sua sinfonia pessoal. Quando um demônio recebe Discórdia, o Mestre pode infligir algo apropriado (com ou sem a aprovação do jogador) ou deixar que o jogador a escolha

Superiores e Discórdia

Apenas um Príncipe Demônio ou um Arcanjo podem remover a Discórdia de um personagem. Um celestial não deve apenas explicar como acabou nesta triste situação como também convencer seu Superior que ele vale o esforço, para então readquirir seu realinhamento celestial. Nenhuma dessas tarefas é fácil – tanto os Arcanjos como os Príncipes Demônios têm inúmeros súditos implorando para serem dignos de sua atenção, e nem todos eles estão maculados pela Discórdia.

Para a sorte dos PdJ, os Superiores não são estúpidos (ao menos a maioria deles não é). Eles sabem identificar uma boa ferramenta quando a veem e eles sabem que é importante manter suas melhores ferramentas em bom estado. Contudo, espera-se que uma ferramenta em bom estado funcione ainda melhor que antes e alguns demônios que foram libertados de sua Discórdia podem ser designados para missões muito difíceis, para justificar o gasto de energia e atenção de seu Superior.

Mestres, não deixem que seus jogadores se safem facilmente. Permita apenas que um personagem se livre de sua Discórdia no final de uma aventura, como uma recompensa por um jogo excepcional ou uma interpretação exemplar *em vez* de dar pontos de personagem ou novas sintonias. Se os PdJ pensarem na Discórdia apenas como um incômodo ocasional, eles não vão se preocupar muito em não gerar dissonância. Se um jogador estiver reclamando de sua Discórdia e deseja invocar seu chefe apenas para pedir que remova esse bloqueio auto infligido, deixe que ele o faça – contudo, poucos Príncipes ou Arcanjos dariam atenção a tal pedido, muito menos o concederiam.

Lembre aos jogadores que é importante saber o momento certo de pedir favores a um celestial poderoso e que normalmente o momento ideal é depois de realizar um favor a ele . . . no final de uma aventura, por exemplo.

aleatoriamente (p. 89). O dígito verificador de um fracasso no teste de dissonância determina o nível da nova Discórdia ou o aumento de uma Discórdia existente. Se aumentar uma Discórdia existente elevaria seu nível acima de 6, então, em vez disso, ele deve aplicar o dígito verificador a uma nova Discórdia. Consulte *Desastre Demoníaco*, p. 58, para saber a mecânica de jogo.

Discórdia Angelical

Para um anjo, a Discórdia é algo muito ruim. Se ele não lidar com ela antes que alguém o denuncie para seu Superior, ele pode ser repreendido, humilhado, punido ou – especialmente um Malakim – destruído imediatamente.

Na primeira vez que um anjo percebe a Discórdia em outro anjo, ele deve fazer um teste de reação (p. 44) *subtraindo* o nível da Discórdia. O Mestre pode modificar a jogada conforme a situação. Discórdias especialmente ruins podem fazer com que o observador saia correndo gritando e chamando a polícia . . . ou um Arcanjo. Amigos podem querer ajudar – ou podem estar tentando manipular o sofredor para uma posição de onde possam levar o crédito por entregá-lo.

Não recomendamos aos Mestres que permitam que novos anjos comecem o jogo com uma Discórdia – mas se o jogador conseguir desenvolver uma explicação *muito boa*, o Mestre pode dar-lhe os pontos de personagem e deixá-lo sofrer.

Perdendo Discórdia

Uma discórdia não pode ser perdida tão fácil quanto uma dissonância. Apenas um Príncipe Demônio ou um Arcanjo podem remover a Discórdia permanentemente. Consulte *Superiores e Discórdia* (na caixa à esquerda) para mais informações.

Existem outros métodos mais arriscados de remover Discórdia, mas uma vez que um anjo ou demônio Discordante são, para os celestiais, como um leproso para a humanidade, existe pouco conhecimento sobre o assunto.

Combate e Cura

Enquanto os Arcanjos e Príncipes Demônios estão manipulando suas marionetes, seus agentes terrenos têm a chance de sujar um pouco as mãos de sangue e criar um pouco de caos.

Combate Básico

A maneira mais simples de resolver um combate em ***In Nomine*** é uma série de "rodadas de combate" abstratas, ignorando questões de tempo e movimento onde qualquer combatente pode atingir o outro. Cada combatente indica um alvo e faz um ataque por rodada – normalmente uma jogada de d666 usando uma Canção ou perícia com arma, *mais* a característica respectiva. Se ele atingir, deve *adicionar* o dígito verificador ao Poder do ataque (p. 65-66) para saber quantos pontos de dano causou no alvo.

Se o alvo estiver usando alguma armadura, *subtraia* a Proteção (consulte *Tipos de Armadura*, p. 65) do dano. O alvo também pode se Esquivar (p. 66), reduzindo ainda mais o dano. Se esses modificadores levarem o dano para um valor abaixo de zero, considere-o como zero. Dano "negativo" não cura o personagem.

O Mestre pode conceder bônus e penalidades a qualquer teste, de acordo com *sua própria concepção* de bom ou mau apoio, posicionamento, campo de visão ou qualquer outro fator.

O combate continua até que um lado seja derrotado, consiga escapar (o que vai exigir interpretação, já que o sistema de combate não leva em consideração a posição!) ou desista. Consulte o resumo de combate na p. 68.

Os personagens podem lutar em qualquer um dos três reinos. Ocasionalmente podem existir dois, ou mesmo três tipos de combate acontecendo ao mesmo tempo.

Combate Corpóreo

Uma batalha física só pode acontecer no reino corpóreo. O personagem não pode sofrer dano corpóreo, a não ser que esteja em uma veste física, embora inimigos em forma celestial possam usar algumas Canções para afetar um corpo físico.

Um ataque com as mãos livres é um teste contra (Força + Energias Corpóreas), *mais* qualquer perícia de Luta (p. 76). Um ataque com uma arma de contato *adiciona* a perícia com essa arma em vez de Luta; ataques baseados na Precisão usam a Precisão em vez de Força. (Armas de distância não adicionam as Energias Corpóreas.) Muitas armas afetam o teste para atingir, o dano causado, ou as duas coisas. Consulte *Como Resolver um Ataque*, na p. 66.

O defensor pode fazer um teste de Esquiva.

O dano físico é medido em *Pontos de Corpo*. O total de Pontos de Corpo de um celestial é determinado pelo nível de sua veste, *mais* suas Energias Corpóreas, *vezes* sua Força. (As Energias Corpóreas de um corpo possuído são o "nível de veste" desse corpo.) Os Pontos de Corpo de humanos e mortos-vivos é igual às suas Energias Corpóreas, *mais* qualquer Vitalidade (p. 48), *vezes* a Força.

Exemplo: *Jeremias tem 3 Energias Corpóreas e 8 de Força. Em sua forma de gato (uma mera Veste/1) ele tem 32 Pontos de Corpo. . . (3+1) x 8. Gatinho forte! Mas em sua forma humana, que é uma Veste/4, ele tem (3+4) x 8 – um total de 56 Pontos de Corpo!*

Outro exemplo: *Matthew, a múmia, tem 3 Energias Corpóreas. Seu corpo é considerado uma Veste/3, já que ele não comprou mais níveis. Ele também tem uma Força de 7. Dessa forma, o total de Pontos de Corpo de Matthew é (3+3) x 7 ou, 42. Muito bom para um humano.*

Quanto um personagem sofre um total de dano igual ao seu Corpo, ele cai inconsciente. Se ele sofrer (nível de veste x Força) de dano depois disso, sua veste estará morta. Portanto Jeremias, em forma de gato, depois de ficar inconsciente, pode sofrer mais 8 pontos de dano, ao ponto que sua forma humana poderia sofrer 32 pontos de dano mais. Um celestial inconsciente não pode fazer nada até sua veste acordar ou ser morta. Se a veste for morta, ele acorda no plano celestial (consulte *Trauma*, p. 67).

Um personagem inconsciente desperta se for curado acima de 0 Pontos de Corpo. Caso contrário, ele acorda em (7 *menos* Energias Corpóreas) horas. Mas ele não foi efetivamente curado; qualquer dano fará com que ele fique inconsciente novamente.

Se o corpo mortal de um celestial perder a consciência, o celestial também ficará inconsciente até que o corpo se recupere. A destruição de um corpo físico matará um mortal e machucará um espirito ou celestial (p. 67)

Atordoado

Qualquer um que perca 25% ou mais de seu Corpo em um único ataque ficará atordoado pelo resto do turno e por todo o próximo turno. Outras coisas também podem atordoar, mesmo sem causar dano. Itens e poderes que causam dano de atordoamento definem a duração em sua descrição.

Um personagem não pode agir enquanto estiver atordoado.

O Mestre também pode afirmar arbitrariamente que o defensor ficou atordoado, caso isso se encaixe no cenário e na descrição do ataque (uma pancada na cabeça, por exemplo).

Golpeando e Destruindo Artefatos e Armas

Uma arma pode ser destruída em combate, se o atacante a atinge de propósito. A maioria dos artefatos é pequeno, itens manuseáveis, dando ao atacante no mínimo -2 de dificuldade para atingi-los. O usuário do item também pode fazer um teste de Esquiva para tirá-lo do caminho. Se o usuário obtiver sucesso na Esquiva, o atacante deve imediatamente fazer um novo teste para verificar se atingiu o protetor do objeto.

Alguns exemplos de itens estão listados abaixo. A primeira coluna indica a dificuldade para atingir o objeto durante um combate. A segunda indica quanto dano ele pode sofrer de uma arma – pancadas com as mãos não causam efeito na maioria dos artefatos! Quando um objeto sofre esse tanto de dano ele se torna inútil. Um artefato danificado pode ser restaurado até sua "força" total, mas um que tenha sofrido seu valor máximo de dano é destruído. Mesmo que ele seja reconstruído, terá perdido seus poderes de artefato.

	Penalidade	*Dano*		*Penalidade*	*Dano*
Anel	-4*	3	Porrete	-2	2
Adaga	-3	2	Espada	-2	4
Varinha	-3	1	Espada Superior	-2	8+*
Cálice	-2	1	Revolver	-2	4*
Livro	-2	8*	Rifle	-1	6*

*Um anel não pode ser atingido por um ataque normal, embora possa ser perdido se a mão da veste for cortada ou arrancada com uma mordida (-4 de penalidade para atingir a mão). Um livro comum pode aguentar 8 pontos de dano físico, mas apenas 2 pontos de dano de fogo. Uma espada superior não quebrará a não ser que sofra 8 pontos de dano em um único ataque, e algumas são ainda mais resistentes. Uma arma de fogo danificada sofre uma penalidade de -1 para acertar para cada ponto de dano sofrido.

Artefatos Celestiais

Artefatos celestiais são imunes a forças destrutivas corpóreas – até mesmo aos estragos do tempo. Eles só podem ser danificados por dano celestial; caso contrário, use a tabela acima. Um artefato celestial normal pode ser destruído por (2 x seu nível como Recurso) de dano, independentemente de sua aparência física. Quando um relicário é destruído, qualquer Essência que ele continha é perdida para a Sinfonia.

Cura Física

Criaturas mortais regeneram naturalmente um Ponto de Corpo a cada (6 - Força) dias, com um mínimo de 1 dia. Celestiais e a maioria dos espíritos regeneram 1 Ponto de Corpo por dia (ao nascer do sol para anjos, ao pôr do sol para demônios e a meia-noite para espíritos, assim como a Essência) – mesmo que, por alguma razão, estejam impedidos de receber Essência diá-

Dê-me Abrigo

No decorrer de um jogo, além dos personagens, todo tipo de coisa acaba sendo atingido. A lista abaixo indica quanto dano algumas formas comuns de abrigo podem sustentar antes de serem destruídas. As estatísticas dadas às paredes fornecem a resistência de uma seção de 1 metro de largura por 1 metro de altura. Em outras palavras, o tamanho de um buraco pelo qual o personagem poderia se espremer.

	Pontos de Resistência	*Proteção*
Chapa de Metal	2	2
Parede de Madeira	2/2,5*cm de espessura*	1
Parede de Tijolos	6/2,5*cm de espessura*	2
Concreto	8/2,5*cm de espessura*	4
Concreto Reforçado	12/2,5*cm de espessura*	4
Motocicleta	8/-4	1
Carro Pequeno	16/-8	2
Carro Grande	24/-12	2
Picape	32/-12	3
Caminhão	60/-16	3
Helicóptero	32/-8	2
Tanque Pequeno	60/-20	6
Tanque Pesado	100/-24	6

Em um ataque bem-sucedido, *adicione* o Poder da arma do atacante ao dígito verificador do ataque e *subtraia* a proteção do objeto. A diferença é a quantidade de dano que ele sofre. Anote o dano causado. Quando os pontos de resistência acabam, o objeto está quebrado ou perfurado e, no caso de um veículo, inoperável (embora possa ser concertado). Se os pontos de resistência de um veículo forem reduzidos abaixo do número indicado depois da barra, ele se torna irreparável.

Em termos de jogo, um objeto fornece cobertura até ser destruído. Veículos são uma exceção; um veículo fornece cobertura aos seus ocupantes até ser perfurado. Uma bicicleta não protege o ciclista (mas ainda é melhor do que não se esconder atrás de nada). Carros contam apenas como chapas de metal para proteger seus ocupantes.

Não forneceremos regras para o cálculo de dano de desastres maiores, como acidentes de carro, pois esse é um jogo cinematográfico. Espera-se que personagens importantes saiam de uma batida de carro arranhados e furiosos, mas praticamente ilesos, e prontos para combater seus perseguidores.

Dano e a Sinfonia

Quando um personagem celestial destrói itens físicos (e não seres vivos) ele perturba a Sinfonia. Cada 4 pontos de dano causados a objetos inanimados concedem +1 de chance que outros celestiais percebam suas ações. Consulte a p. 54.

ria. Contudo, a perícia Medicina e a Canção Corpórea da Cura ajudam a fazer com que a recuperação seja muito mais rápida.

Um corpo não se cura enquanto seu proprietário estiver em outra forma. Se uma veste está prestes a morrer e seu proprietário muda para outra veste ou para o reino celestial, então ele ainda estará à beira da morte quando retornar. Vestes inorgânicas não se curam naturalmente e precisam ser reparadas de outra forma, ou substituídas.

Combate Etéreo

Este é um combate mental . . . ou, muitas vezes, um ataque à mente de uma vítima indefesa. Isso pode acontecer tanto no reino corpóreo, quanto nos etéreos. Um ser em forma celestial pode realizar um ataque mental enquanto estiver no reino corpóreo e pode sofrer tais ataques de qualquer um que o tenha percebido. Contudo, no reino celestial, ataques etéreos são tão ineficazes quanto os ataques físicos.

Nem todos podem participar de combates etéreos. Normalmente o personagem precisa ter uma Canção ou sintonia que o permita causar dano à Mente. Um atacante deve realizar um teste de ataque normal contra (Inteligência + Energias Etéreas). No caso de um ataque com uma arma etérea, a perícia com a arma também deve ser *adicionada*. Consulte *Como Resolver um Ataque* na p. 66. O defensor pode tentar um teste de Esquiva, usando a Precisão em vez da Agilidade.

O dano etéreo é medido em *Pontos de Mente*. O valor total de Pontos de Mente de um personagem é determinado pela multiplicação de suas Energias Etéreas pela Inteligência. Se a Mente do personagem for reduzida a zero, ele fica inconsciente e é expulso do Reino Etéreo, caso esteja lá, recebendo um nível de Discórdia Etérea (p. 87). Ataques adicionais não produzirão mais Discórdia a não ser que o personagem cure pelo menos metade de sua Mente.

Essa é a forma mais rara de combate para a maioria dos anjos e demônios. Leve em consideração que criaturas sem Energias Etéreas não podem ser afetadas pelo combate etéreo.

Cura Etérea

Os Pontos de Mente curam na mesma velocidade que os Pontos de Corpo. Ferimentos causados à mente também podem ser curados pela Canção Etérea da Cura.

Combate Celestial

Um ataque celestial rompe a ressonância que faz do personagem quem ele é . . . e se ele for ferido demais, ele deixa de ser.

Este é um combate alma-a-alma, uma batalha de força de vontade. Ela pode acontecer em qualquer reino, mas no reino corpóreo, o usuário de uma veste física se encontra protegido contra ataques à sua vontade. No entanto, um personagem em forma celestial está sempre vulnerável a ataques celestiais. Essa é a única forma de combate no reino celestial. Criaturas sem Energias Celestiais não podem ser feridas pelo combate celestial.

Formas celestiais na Terra não são detectadas automaticamente (mesmo umas pelas outras) – e é claro que não se pode atacar o que não se pode ver. Consulte a p. 53 para mais informações sobre como perceber formas celestiais.

Um ataque celestial normalmente é testado contra (Vontade + Energias Celestiais). No caso de um ataque com uma arma celestial, a perícia com a arma também deve ser *adicionada*. Consulte *Como Resolver um Ataque* na p. 66.

O defensor pode fazer um teste de Esquiva, se tiver essa perícia, mas o número alvo é (perícia Esquiva *mais* Percepção).

O dano celestial é medido em *Pontos de Alma*. O valor total de Pontos de Alma de um personagem é determinado pela multiplicação de suas Energias Celestiais pela Vontade. Sempre que alguém sofre um total de dano igual à sua Alma em um combate celestial, ele perde permanentemente uma Energia. Jogue um dado para determinar qual Energia é perdida. 1-2 = Corpórea, 3-4 = Etérea, 5-6 = Celestial.

A vítima perde imediatamente 4 níveis das características apropriadas, divididas como quiser.

Exemplo: *Com 3 Energias Celestiais e uma Vontade de 5, o valor da Alma de um demônio é 15. Cada 15 pontos de dano que ele sofrer em um combate celestial lhe custa uma Energia. Na primeira vez que perde uma Energia, ele joga um dado e obtém um 2. Ele perde uma Energia Corpórea e escolhe reduzir sua Força em 3 e sua Agilidade em 1. Esses números são alterados imediatamente na sua ficha de personagem.*

Observe que o dano pode alterar o equilíbrio de um combate celestial! A perda de Percepção reduz a velocidade com que a forma celestial pode fugir ou perseguir. A perda de Energias Celestiais ou de Vontade reduz o valor da Alma, facilitando a perda de outras energias. E a perda de outras características pode afetar o uso das canções.

Modificadores de Ataque

Evento	*Contato*	*Distância*
Surpresa	+1	–
Ataque pelas Costas	+1	–
Alvo em Movimento	–	-1
Atacante em Movimento	-1	-1
Telescópio	–	+1
Mirar (um turno)	+1	+1
Mirar (dois turnos)	+1	+2
Mirar (três ou mais)	+1	+3
Noite ou luz baixa	-1	-2
Escuridão Rigorosa	-4	-6

Modificadores de contato se aplicam a ataques com armas de contato, assim como a ataques à distância, dentro de metade do valor de Alcance da arma. Ataques Surpresa e Ataque pelas Costas não podem ser Esquivados – seus efeitos funcionam integralmente!

A batalha continua até que um lado mostre misericórdia ou até que alguém fuja (consulte *Movimento Celestial*, p. 65) – ou perca tanta Energia que fique fora de combate (consulte *Morte Celestial*, p. 68).

Cura Celestial

Somente o tempo ou a Canção Celestial da Cura, podem ajudar uma alma ferida. O dano que destituiu as Energias não tem mais nenhum efeito (não é possível recuperar as Energias perdidas ao curar esse dano – elas se foram). Somente o dano que ainda não resultou na perda de uma Energia pode ser curado.

Pontos de Alma regeneram a um ritmo de 1 por semana para todas as criaturas, independentemente de sua forma.

Combate Detalhado

Jogadores e Mestres que preferem mais detalhes em seu combate podem usar o sistema abaixo. Mas tenha em mente que a ênfase de ***In Nomine*** é na interpretação, não em jogar dados e calcular o dano, de forma que mesmo este sistema "detalhado" se manteve o mais simples possível. Encorajamos os jogadores a expandir as listas de armas e armaduras abaixo e também a personalizar o sistema de combate, como preferirem, com suas próprias "regras da casa".

Turnos

O combate é dividido em rodadas (ou turnos), que abrange cerca de cinco segundos de tempo no mundo do jogo.

Movimento

Uma criatura corpórea de duas pernas, sem carga, em um piso normal, pode correr (Agilidade x 6) metros por rodada de 5 segundos. Portanto, um humano mediano (agilidade 4) corre 24 metros em 5 segundos ou, em média, 5 metros por segundo. Um humano excepcional (Agilidade 8) correria com o dobro da velocidade, uma velocidade olímpica. O anjo ini-

ciante padrão fica no meio termo entre eles. A utilização da perícia Corrida (p. 75) representa um esforço treinado ou desespero pela vida.

Uma criatura comum de quatro pernas corre (Agilidade x 10) metros por rodada, mas o Mestre pode modificar esse número para certas criaturas. Uma criatura alada típica voa no mínimo (Agilidade x 10) metros por rodada.

O Mestre pode reduzir essas distâncias para más condições. Ao fugir por uma floresta nevada, por exemplo, um humano teria sorte de mover-se a (Agilidade x 2) metros por rodada.

Movimento Etéreo

O movimento pelo plano etéreo é incerto, já que o "lugar" em si é incerto. A regra é: "as coisas funcionam como funcionariam no plano físico . . . até que uma Canção, ou o Mestre, as modifiquem." Alguém poderia se esconder ou ficar alerta contra intrusos, como no mundo físico. Mas, na maioria dos casos, é fácil escapar de um combate antes de se ferir gravemente, apenas fazendo um teste de Vontade para acordar. É claro, o personagem pode nunca voltar a encontrar o caminho para o "lugar" onde estava.

O Mestre pode criar quantas terras de sonhos quiser nas quais regras especiais se aplicam e os visitantes dessas terras podem descobrir essas regras da pior maneira possível.

Movimento Celestial e Alcance do Ataque

Formas celestiais normalmente se movem a (Percepção x 6) metros por rodada. Elas ignoram barreiras e gravidade. Várias canções podem ajudar, atrapalhar ou limitar a movimentação.

O alcance normal de um combate "mano-a-mano" celestial é (Vontade) metros. Portanto, é possível que um personagem

Armas de Contato

	Poder	*Acuidade*	*Perícia Necessária*
Soco*	-3	–	Luta
Chute*	-2	-1	Luta
Soco Inglês	-1	–	Arma Leve
Porrete	+1	-1	Arma Leve
Adaga	–	+1	Arma Leve
Machadinha	+1	-1	Arma Leve
Espada Curta	+2	–	Arma Leve
Espada Longa	+4	–	Arma Pesada
Machado de Batalha	+4	-1	Arma Pesada

*A perícia Luta em nível maior que 4, juntamente com algum tipo de proteção (botas com ponta de aço, luvas pesadas), *adicionam* 1 ponto de Poder a um chute ou soco. Um nível sobrenatural de Força (9 ou mais) também *adiciona* 1 ponto de Poder ao ataque.

O *Poder* é *adicionado* ou *subtraído* do dígito verificador para determinar quantos pontos de dano o alvo sofreu.

A *Acuidade* é o bônus ou penalidade que esse tipo de ataque concede ao teste de perícia para acertar.

Armas de Distância

	Poder	*Ac*	*Distância*	*Disparos*
Arma de bolso	-1	+1	5	1 ou 2
Revolver	–	–	10	6
Revólver .44	+3	–	15	6
Espingarda de Cano Serrado	+6	-1	3	2
Uzi	+3 (+7)	–	3	30 (5)
Espingarda Semiautomática	+5	–	25	10
Carabina	+3	+1	100	10
Fuzil M-16	+4 (+8)	–	80	30 (5)

Todas as armas de distância usam a perícia Arma de Distância com a proficiência apropriada.

Os números entre parênteses são os valores utilizados para ataques em rajada.

O *Poder* é *adicionado* ou *subtraído* do dígito verificador para determinar quantos pontos de dano o alvo sofreu.

Ac (abreviatura de Acuidade) é o valor que modifica o número alvo do ataque.

Distância é um incremento. Até o valor listado, em metros, não há penalidade de distância. De Distância até Distância x 2, aplique uma penalidade de -1; de Distância x 2 até Distância x 3, uma penalidade de -2; de Distância x 3 até Distância x 4, uma penalidade de -3; e assim por diante.

Disparos indica o número de disparos em uma arma completamente carregada.

Tipos de Armadura

Armadura	*Modificador*	*Proteção*
Roupas Pesadas	1	–
Couro	2	1
Cota de Malha	3	2 (*-1 vs. armas de fogo*)
Kevlar	2 (*4 vs. armas de fogo*)	2
Blindagem de Aço	4	3

Modificador é a penalidade para os testes de perícia do atacante.

Proteção é o número de pontos de dano que a armadura absorve. Para efeitos de jogo, armaduras não sofrem dano, exceto durante os caprichos cinematográficos do Mestre!

possa atingir um inimigo que não pode retribuir o ataque. Contudo, uma vez que uma forma celestial não pode atacar e se mover no mesmo turno, aquele inimigo pode se mover para aproximar-se enquanto o outro personagem ataca.

Um personagem pode escapar de um combate celestial: "fugindo" do inimigo (se sua Percepção for maior, ele se move mais rápido); fazendo um teste de Vontade e gastando 2 de Essência para viajar para o reino celestial, a não ser que já esteja lá; utilizando uma Canção para desorientar seus inimigos; ou criando um desastre terreno para distraí-lo.

Também é possível que uma forma celestial "agarre" outra. As duas devem estar a um metro uma da outra. O "agarrador" não pode fazer nada a não ser segurar o alvo. O único efeito na forma agarrada é que seu movimento é diminuído pela metade, para Percepção x 3, e que se ele se transportar para o reino celestial, a criatura que o está agarrando pode pagar 2 Essências para segui-lo automaticamente (p. 53). Se o celestial agarrado quiser se soltar, ele precisa vencer uma Disputa de (Vontade + Energias Celestiais) com o outro personagem, o que lhe ocupará completamente por uma rodada.

Armas

Existem dois tipos de armas em *In Nomine*: armas de contato e armas de distância. A maioria das armas é corpórea, mas também existem armas etéreas e celestiais! Alguns exemplos de cada tipo são mostrados na p. 65 – os Mestres podem criar mais. As características de uma Arma são:

A *perícia* necessária para usar a arma.

Acuidade – o bônus ou penalidade que se aplica ao número alvo para se acertar.

Poder – o bônus ou penalidade que se aplica ao dano em caso de sucesso no ataque. O poder é *adicionado* ao dígito verificador de um teste de sucesso.

Distância (apenas para armas de distância) – a distância que a arma pode alcançar, veja as observações na tabela de Armas de Distância.

Número de *Disparos* em uma arma completamente carregada (apenas para armas de distância).

Exemplo: *Paul está disparando seu revólver contra um demônio nadando cachorrinho, a 20 metros de distância. Ele não está mirando ou utilizando uma mira, portanto tem uma penalidade de alcance de -2. Com sua perícia com Armas de 4 e uma Acuidade de 2, ele precisa de 4 ou menos para acertar.*

Modificadores de Ataque

Algumas situações afetam a chance de acertar do personagem – gastar tempo para mirar, surpresa, atacar por trás, etc. A tabela na lateral da p. 64 apresenta as situações mais comuns. O Mestre deve usar essa lista como uma diretriz para determinar outras situações.

Armadura

Um personagem pode escolher melhorar sua proteção física – natural ou sobrenatural – usando uma armadura. A caixa na p. 65 apresenta alguns poucos tipos mais comuns. Algumas vestes animais concedem armadura natural.

Como Resolver um Ataque

Ataques devem ser resolvidos por meio de uma jogada de d666 (p. 38). O atacante faz um teste contra sua perícia de ataque, qualquer que seja ela, para a arma e tipo de combate escolhidos, com quaisquer modificadores necessários. Se ele errar, ele errou. Se ele acertar, o defensor pode tentar um teste de Esquiva (veja abaixo), modificado pela característica apropriada para o tipo de combate – ou um teste de Vontade, se for o caso. Então . . .

> *Some:*
> o dígito verificador da jogada do atacante
> *e*
> o Poder do ataque.
>
> *Subtraia:*
> o dígito verificador do defensor (se ele se Esquivar com sucesso)
> *e*
> a proteção da armadura (para ataques físicos) ou qualquer equivalente que ele possa ter em outro plano.

O resultado determina quantos pontos de dano o alvo sofreu. Se o resultado for zero ou menos, nenhum dano é causado.

Sobre a Defesa: Esquivando-se

In Nomine tem um termo para todos os tipos de defesa durante o combate. É a Esquiva, que equivale a sair do caminho de um ataque de qualquer maneira possível, seja realmente saindo do caminho ou aparando o ataque.

O alvo de um ataque bem-sucedido pode fazer um teste de Esquiva – um teste contra sua perícia Esquiva (ou padrão) *mais* sua característica equivalente ao reino do ataque. Ou seja, Agilidade para um ataque físico, Precisão para um ataque mental e Percepção para um ataque celestial. Se o teste fracassar, o ataque atinge normalmente. O atacante não recebe nenhum tipo de bônus por um teste de Esquiva fracassado.

Se a Esquiva for bem-sucedida, seu dígito verificador é *subtraído* do dano sofrido no ataque.

Por exemplo: *O Demônio Faragoth é atacado por um Soldado de Deus furioso, brandindo um taco de basebol de alumínio (um porrete, Poder +1). O Soldado faz sua jogada de ataque, um 1, 4, 4 e Faragoth testa sua Esquiva. Sua perícia de Esquiva é 3 e sua Agilidade é 2. Ele obtém um 235, um sucesso com um dígito verificador de 5.*

Para determinar o dano, devemos adicionar o Poder +1 do bastão ao dígito verificador do ataque, que foi 4, totalizando 5. Faragoth, sem armadura, teria sofrido essa quantidade de dano, 5, se tivesse fracassado na Esquiva. Mas sua Esquiva foi bem-sucedida, com um dígito verificador de 5. 5 menos 5 é zero, portanto, o demônio é atingido, mas não ferido.

Esquiva Total

Um combatente que decide não fazer *mais nada* durante sua rodada pode executar uma Esquiva Total. Ele pode fazer um teste de Esquiva contra todos os ataques direcionados a ele com um bônus de +2.

Predestinação: Sina e Destino

Os humanos têm livre arbítrio? Alguém tem? Somos todos marionetes do Plano Divino?

Os anjos debatem essas questões com a mesma intensidade de qualquer filósofo mortal. Alguns têm a vantagem de poder ver o futuro. Mas eles também já viram o futuro mudar.

Todo mortal tem, ao mesmo tempo, uma sina e um destino. É possível para alguns celestiais verem a sina ou o destino, ou ambos . . . enxergar o potencial para o bem ou para o mal que cada alma humana tem dentro da Sinfonia. Mas nem mesmo um celestial, ao menos dentro do Céu que podemos acessar, consegue saber a medida exata de uma vida humana até que sua última nota seja tocada.

O destino de uma pessoa é o objetivo mais fantástico que ela pode esperar realizar, seu potencial para brilhar, para afetar a Sinfonia de maneira que poucos celestiais jamais conseguirão. É muito raro um humano confrontar o desafio de um grande destino, mas as forças do bem jubilam quando isso acontece.

O Arcanjo Yves e alguns de seus servos podem ver o destino dos humanos. Eles distinguem as coisas mais delicadas escondidas em cada alma. Eles predizem o melhor que pode acontecer, e trabalham para que isso ocorra.

A sina é o oposto do destino. Este é o momento obscuro que, seja por meio do erro ou do egoísmo, uma pessoa condena a si mesma a ajudar o Diabólico. Assim como seu destino é o melhor que pode ocorrer, para si mesmo e para o mundo, a sina é o pior. Algumas almas infelizes têm uma sina muito maior que seu destino. O destino de Hitler era ser um decorador de interiores honesto que pintava por prazer e daria aulas na velhice. Sua sina era maior e o levou a destruição.

Kronos, o Príncipe Demônio da Sina, e seus servos podem distinguir esses futuros sombrios. Eles trabalham para guiar a humanidade para as armadilhas de sua própria sina e para longe da luz do destino.

Muitas pessoas, é claro, morrem sem cair em sua sina ou tocar em seu destino. E algumas atingem, ao mesmo tempo, a sina e o destino. Hemingway estava destinado a tocar milhões como um dos escritores mais influentes de seu século – e a uma sina de alcoolismo, desespero e suicídio. Se ele alcançou essa sina por si mesmo não está claro.

Uma pessoa que completa seu destino sem selar sua sina certamente verá o Céu. Alguém que encontra sua sina sombria, mas não seu destino, pode ter certeza que acabará no Inferno. Aqueles que fazem ambos ou nenhum deles, provavelmente irão reencarnar para tentar novamente. Ou suas Energias serão dispersas e suas almas perdidas para sempre.

Esquivar vs. Resistir

Não é possível, ao mesmo tempo, Esquivar-se e resistir a um mesmo ataque. No geral, ataques que podem ser Esquivados não podem ser resistidos, e vice-versa. Em situações onde os dois são possíveis, o defensor deve escolher apenas um.

A Morte Física e suas Consequências

A morte de uma veste corpórea matará um mortal, seja ele um mundano ou um Soldado. Almas humanas podem gravitar para o reino celestial do Céu ou Inferno; ou se tornar espíritos no reino etéreo; ou reencarnar em outra veste corpórea; ou se dispersar completamente, devolvendo suas Energias para a Sinfonia de onde vieram. As almas que não forem destruídas podem, um dia, voltar ao jogo, mas isso depende do Mestre.

Quando a veste corpórea de um espírito é destruída, ele retorna para o local do plano etéreo que considera seu "lar" ou seguro. O período de Trauma de um espírito (abaixo) é medido em semanas em vez de dias, e o teste de Vontade para recuperar-se do Trauma é realizado com uma penalidade de -2. Além disso, cada teste de Vontade fracassado *custa 1 Energia ao espírito*. Sendo assim, muitos espíritos se dissipam para o nada quando perdem suas vestes. Isso torna a "morte" corpórea muito perigosa para os etéreos e este é o motivo pelo qual tantos desses espíritos encontraram a morte final durante a Purificação e por que eles são tão cautelosos para voltarem à Terra.

Quando a veste corpórea de um celestial é destruída, suas Energias se reúnem no reino celestial, mas sua alma pode precisar de um tempo para se recuperar.

Trauma

A destruição da forma corpórea de um ser celestial é sempre um choque. Ele perdeu uma pequena parte de si mesmo para o esquecimento, para sempre. Se ele tiver outro corpo mortal para entrar *naquele momento* (normalmente em um Saco de Corpos), ele pode enganar a morte. Caso contrário, ele sofre Trauma.

Os guerreiros Malakins, acostumados à morte, são imunes ao Trauma. Kyriotetes em diversos corpos hospedeiros não sofrem Trauma quando um deles é morto, embora recebam uma nota de dissonância quando um hospedeiro morre sob seus cuidados. Shedins recebem dissonância quando seu hospedeiro morre, mas podem evitar o Trauma se encontrarem outro hospedeiro rápido o bastante. Mas se outro celestial é morto fisicamente na Terra, suas Energias vão se manifestar algumas horas mais tarde, próximas ao seu Coração (p. 137, 185).

Um ser Traumatizado não pode falar ou responder a ninguém de nenhuma forma e deve ser deixado em paz para contemplar a realidade dura da morte.

A recuperação é lenta. Depois de um número de dias igual às Energias Corpóreas da vítima, ele pode fazer um teste de Vontade para sair dessa situação. Se fracassar, ele pode tentar novamente em um número de dias igual às suas Energias Corpóreas *mais* o dígito verificador do teste fracassado.

Alguns nunca se recuperam e passam anos olhando para a parede. A maioria dos arcanjos criam albergues especiais para seus servos Traumatizados. Ocasionalmente, quando Príncipes Demônios limpam suas casas, demônios severamente Traumatizados são reunidos como causas perdidas e sua Essência remanescente é usada como forragem para as engrenagens do Inferno.

Resumo de Combate

Resolva o combate na seguinte ordem a cada rodada:

1. Qualquer um que deseje usar um poder sobrenatural (uma Canção ou uma sintonia, seja um ataque ou não) pode fazê-lo. A pessoa com a maior Percepção começa, e assim por diante em ordem decrescente. Realizar um ataque sobrenatural conta como uma ação para essa rodada de combate. Poderes sobrenaturais que auxiliam nas ações de outros (como a ressonância dos Ofanim) podem ser usados agora como preparação para ações posteriores. Vítimas de algum tipo de ataque celestial ou mental podem fazer testes de Vontade para resistir, isso não conta como uma ação.

2. Qualquer um que queira se mover pode fazê-lo. A pessoa com a maior Agilidade começa e segue, assim por diante, em ordem decrescente. Meramente mover-se não conta como uma ação, mas mover-se em conjunção com uma perícia (p. ex. Correr, Nadar, etc.) conta. No entanto, movimento *celestial* é uma ação. Um ser em forma celestial não pode se mover e atacar (de maneira alguma) na mesma rodada.

3. Cada pessoa pode realizar uma ação, se já não o fizeram; um ataque é uma ação. Novamente, a pessoa com a maior Agilidade age primeiro e, assim por diante. Aqueles que já realizaram um ataque sobrenatural ou já se moveram em conjunto com uma perícia não podem realizar um ataque neste momento.

4. Todos que foram atacados nesta rodada podem tentar se Esquivar de qualquer ataque que não tentaram resistir.

5. Resolva o dano para todos os ataques que acertarem, incluindo um possível atordoamento, inconsciência e morte.

A rodada terminou, se houver algum combatente sobrando, comece uma nova rodada no passo 1.

Combatentes que não realizarem nenhuma outra ação podem realizar uma *Esquiva Total* ou *Mirar* por todo o turno.

Escolher Esquiva Total por toda a rodada concede um bônus de +2 para todos os testes de Esquiva para aquele turno.

Escolher Mirar por toda a rodada *adiciona* +1 para acertar o alvo desejado, a não ser que o personagem que está mirando sofra dano nessa rodada. Isso destrói sua concentração e nega a vantagem de mirar. O bônus máximo de mirar é +1 para armas de contato e +3 (três rodadas sucessivas mirando) para armas de distância.

Ferimento Celestial e Morte

O combate celestial destrói as Energias que compõem a alma. Se qualquer tipo de Energia for *completamente* perdida, os efeitos são severos. As características da Energia se tornarão zero (a não ser que tenham sido incrementadas por pontos de personagem e ainda não geraram uma nova Energia).

Um celestial que tenha ficado sem nenhum ponto em qualquer tipo de Energia, ganha uma Discórdia daquele tipo.

Perda de Energias Corpóreas

Um ser que perdeu todas as suas Energias Corpóreas não pode assumir uma forma física até que consiga regenerar pelo menos uma Energia deste tipo.

Isso não afeta a continuidade de um combate celestial, exceto pelo uso de Canções baseadas nas Energias Corpóreas.

Perda de Energias Etéreas

Um ser que perde todas as suas Energias Etéreas mantém apenas um esqueleto de sua memória e personalidade, mas pode continuar lutando. Depois da batalha, é claro, ele estará em uma desvantagem severa, com pouca ou nenhuma Inteligência e Precisão.

Perda de Energias Celestiais: Tornando-se um Reminiscente

Um combatente que perder todas as suas Energias Celestiais está fora da luta. Se ele não tem uma veste, ele está permanentemente, realmente morto. Seu "corpo" vai tremular, dissolver e voltar à Sinfonia de onde veio.

Um celestial que tinha uma veste vai assumir sua forma corpórea bem ali (o que pode gerar uma morte física rápida, dependendo da localização), ou – se a batalha for no Céu ou no Inferno – no último lugar que sua veste ocupou na Terra. Ele fica inconsciente e vai permanecer assim por 2d horas.

Ele se tornou um Reminiscente (p. 30). Sua ligação com o celestial está perdida. Seu Coração se estilhaça e não pode mais ser usado para encontrá-lo. Um Reminiscente perde a ressonância fornecida por seu Coro ou Bando, assim como qualquer dissonância que tinha. Mesmo que ele não gere mais dissonância, ele mantém suas Discórdias. Ele também perde quaisquer Canções Celestiais, assim como sintonias que funcionavam junto às suas Energias Celestiais. Ele não pode ascender a outros planos, ele é apenas uma carcaça mortal. Dependendo de quais de suas Energias foram extirpadas, ele pode ser brilhante ou imbecil, forte ou enfermo.

Se ele tinha uma Função (p. 43), ele assume essa função, não se lembrando de nada de sua natureza celestial, e pode viver o resto de sua vida como um mortal. Se ele não tinha uma Função, ele agora é uma pessoa sem história ou memória. Ele pode ser atormentado por visões do divino ou infernal, mas ele não irá compreendê-las.

Sem um Coração e sem nenhuma Energia Celestial, um Reminiscente se torna difícil de encontrar. *Ressonâncias que envolvem Percepção simplesmente não o afetam.* Portanto, seus amigos (e seu Superior) normalmente não conseguem encontrá-lo e seus inimigos não podem encontrá-lo para acabar com ele. Essa invisibilidade celestial pode tornar um Reminiscente um bom agente mortal, mas isso raramente acontece. Celestiais se sentem incrivelmente desconfortáveis e culpados próximos a Reminiscentes e a maioria dos Reminiscentes fica profundamente entristecida por qualquer sinal do mundo celestial.

GLOSSÁRIO

Alma – Qualquer reunião de Energias.

Amarra – Um lugar corpóreo ligado a um local no reino celestial; p. 59.

Anjo – Um ser divino, geralmente composto de no mínimo 9 Energias, trabalhando para um Arcanjo, encarregado por Deus para manter a Sinfonia; o membro de um Coro.

Arcanjo – Um ser divino de poder imensurável Preso à Palavra; um Superior; p. 33.

Artefato – Um objeto ao qual alguém foi (ou pode ser) sintonizado; p. 40. Consulte também *Relicário*, *Relíquia* e *Talismã*.

Bandos – Os vários tipos de demônios; p. 32.

Banido – Um anjo que traiu seu Superior, sua Palavra, ou a si mesmo, e já não está a serviço dos Céus; p. 29.

Canção – Uma habilidade sobrenatural, carregada de Essência, que tem o potencial de alterar dramaticamente a Sinfonia.

Caindo – A corrupção de uma alma boa; p. 58.

Celestial – 1) Um anjo, um Arcanjo, um demônio ou Príncipe Demônio; 2) Um dos três tipos de Energia, rege Vontade e Percepção; 3) Um dos três reinos, contém Céu e Inferno.

Céu – O reino celestial divino; p. 136.

Coração – Um objeto, que geralmente reside no reino de um Superior, que leva o celestial de volta ao Céu (p. 137) ou Inferno (p. 185).

Coros – Os vários tipos de anjos; p. 32.

Corpóreo – 1) Um dos três tipos de Energia, rege Força e Agilidade; 2) Um dos três reinos, contém o plano físico da Terra.

Demônio – Um ser infernal composto de no mínimo 9 Energias, a serviço de um Príncipe Demônio, encarregado de expandir a Palavra de seu Superior; o membro de um Bando.

Deus – 1) A soma de toda consciência acima do nível de realidade habitada por anjos e demônios; 2) A consciência que ao mesmo tempo criou o universo e é o universo; p. 137.

Diabólico – Como substantivo, a raça demoníaca como um todo.

Discórdia – Uma fratura permanente na alma se um ser, geralmente causada por dissonância.

Dissonância – O dano infligido a si mesmo por um celestial ao trabalhar contra o propósito de sua ressonância ou seu Superior.

Divino – 1) Cheio da Graça de Deus; 2) Devotado ao altruísmo.

Energias – Qualquer um dos três tipos de energias (Corpóreas, Etéreas e Celestiais) das quais as almas são formadas; p. 34.

Ermos, Os – Consulte *Etéreo*, 2).

Espírito – 1) Um ser celestial com menos de 9 Energias, que não pertence a um Coro ou Bando; 2) Qualquer outro ser que vive nos Ermos e/ou não tem uma veste corpórea; p. 52.

Essência – A energia dinâmica do cosmo, usada para gerar mudanças milagrosas na Sinfonia; p. 50.

Etéreo – 1) Um dos três tipos de Energia, rege Inteligência e Precisão; 2) Um dos três reinos, também chamado de Ermos, comandado por Blandine (o Arcanjo dos Sonhos) e Beleth (a Princesa Demônio dos Pesadelos), embora também contenha outras áreas, os Ermos Distantes, governados pelos deuses pagãos e criaturas mitológicas restantes; p. 51.

Familiar – Um espírito preso a uma veste corpórea; p. 192.

Hospedeiro – Uma veste emprestada.

Hoste – A raça angelical como um todo.

Humano – Uma criatura corpórea sofisticada de no mínimo 5 Energias por quem os anjos e demônios disputam.

Infernal – 1) Que serve a Lúcifer; 2) Devotado ao egoísmo.

Inferno – O reino celestial infernal; p. 184.

Invocação – A convocação de um Superior.

Lúcifer – Primeiro dos anjos Caídos, o líder dos demônios; p. 185.

Morto-vivo – 1) Um servo poderoso que um dia foi humano e que abandonou a integridade de sua alma em troca de um pouco de poder demoníaco; 2) Uma múmia, vampiro ou zumbi; p. 193.

Mundano – Um mortal sem poderes sobrenaturais; p. 32.

Numinous Corpus – Canções especiais que criam apêndices sobrenaturais de grande poder, de garras a asas.

Palavra – Um conceito que é parte integrante da, e natural à, Sinfonia, geralmente apoiada por um celestial.

Pessoa – Um ser inteligente.

Preso à Palavra – Um celestial que está sintonizado a uma Palavra; p. 28.

Príncipe Demônio – Um ser divino de poder imensurável Preso à Palavra; um Superior; p. 33.

Redenção – A salvação de uma alma maligna; p. 60.

Relicário – Um artefato capaz de gerar e armazenar Essência; p. 43.

Relíquia – Um artefato imbuído com uma Canção; p. 42.

Reminiscente – O fragmento que pode restar de um celestial depois de ter sua Vontade destruída; p. 30, 68.

Renegado – Um demônio que abandonou os serviços de seu Príncipe para seguir seus próprios objetivos; p. 30.

Ressonância – 1) Um poder sobrenatural único fornecido a membros de Bandos e Coros; 2) A natureza celestial.

Rito – Um método de regenerar Essência.

Senescal – O guardião de uma Amarra.

Servidor – Um celestial, não preso à Palavra, que serve um Superior.

Servo – Qualquer ser preso à vontade de outro ser.

Sinfonia, A – 1) O universo; 2) O plano de Deus, o qual a Hoste é obrigada a proteger e os Diabólicos tentam subverter; 3) O paradigma celestial para a realidade.

Sintonia – 1) Uma conexão profunda e duradoura com uma pessoa, lugar, objeto ou ideal; 2) Um tipo de habilidade sobrenatural que um Superior pode fornecer a outro celestial (particularmente servos).

Soldado – Um humano com 6 ou mais Energias (e normalmente habilidades sobrenaturais) que serve um celestial; p. 190.

Superior – Geralmente um Arcanjo ou Príncipe Demônio; além disso, o supervisor celestial de qualquer pessoa.

Talismã – Um artefato que aprimora uma perícia; p. 41.

Veste – Qualquer forma que uma alma pode habitar para interagir com o mundo corpóreo; p. 48.

RECURSOS

ARTEFATOS

Artefatos podem ser corpóreos (objetos comuns ligados ao proprietário – p. 41); etéreos (talismãs que fornecem bônus para perícias) ou celestiais (relíquias, contendo Canções, e/ou relicários, que armazenam Essência).

Limitações de Artefatos

O custo em pontos de um artefato pode ser aumentado por *limitações*, que aumentam seu valor para o proprietário (ou o tornam mais difíceis de usar, mas mais baratos para comprar). O Mestre pode introduzir mais efeitos; alguns efeitos comuns são:

Só pode ser usado por um servo (direto ou indireto) de um Superior específico: +3 pontos

Só pode ser usado por anjos, ou por demônios: +4 pontos

Exige uma invocação breve e silenciosa antes de ser usado e não pode ser usado sem essa invocação: +1 ponto

Exige uma invocação de 5 minutos antes de cada uso e não pode ser usado sem essa invocação: -2 pontos

Está sintonizado ao proprietário e não pode ser usado por mais ninguém: +3 pontos

Pode ser vestido ou carregado de maneira completamente oculta (dentro de um bolso, por exemplo): +3 pontos

Pode ser vestido, deixando as mãos do usuário livres e dando a atacantes um modificador (p. 62) para atingi-lo: +2 pontos

Exemplos de Talismãs

Cada artefato etéreo, ou Talismã, aumenta uma única perícia; p. 41. Qualquer objeto pode se tornar um talismã, contendo qualquer perícia (as perícias estão listadas na p. 73). Talismãs normais custam (nível x 2) pontos de personagem e *adicionam* seu nível ao nível da perícia do usuário.

A maioria dos talismãs são originalmente criados por servidores de Jean ou Vapula, mas existem muitas outras fontes.

Essas são apenas algumas sugestões.

Motocicleta de Acrobacias

Por que os celestiais gostam tanto de motocicletas? Especialmente os Calabins, Malakins e Servidores de Janus, Jean, Valefor ou Vapula *amam* motocicletas. Com a perícia Condução e uma Motocicleta de Acrobacias, um celestial pode conduzir como um demônio (ou algo assim).

A maioria das motocicletas tem a limitação "Necessita de uma breve invocação silenciosa para usar" – muito mais seguro que uma chave!

Armas Abençoadas

Possivelmente, os talismãs mais comuns são armas com a perícia apropriada, e vão desde socos ingleses, que incluem Luta, até armas que aumentam Arma de Distância. As mais poderosas entre elas normalmente só podem ser usadas pelas forças que as criaram.

Sapatos Furtivos

Sapatos aprimorados com a perícia Furtividade ajudam o usuário a se mover em um silêncio fantasmagórico.

Exemplos de Artefatos Celestiais

A maioria dos artefatos celestiais simplesmente permite que o usuário use uma Canção (p. 42). O custo em pontos de personagem de um artefato celestial comum é 3 vezes seu nível, que é escolhido quando a relíquia é obtida. Um artefato que é, ao mesmo tempo, relíquia e relicário – ou seja, produz 1 de Essência por dia e pode ser usado para executar uma Canção – custa 5 vezes seu nível se a Essência puder ser usada apenas para aquela Canção ou 6 vezes seu nível se a Essência puder ser usada para outros propósitos.

O Mestre pode criar artefatos que não utilizam as Canções mais comuns, produzindo qualquer efeito desejado. Utilize esses exemplos como diretrizes. Artefatos de uso único (como Balas Sagradas e Profanas) custarão menos. Artefatos com efeitos especiais (como o Saco de Corpos) custarão mais.

Quando criar um novo artefato que não utilize uma Canção existente, o Mestre deve decidir se a nova Canção é Corpórea, pois esse é o único tipo que Soldados podem usar, mesmo sendo uma relíquia.

Bússola da Sintonia

Uma relíquia relativamente simples, normalmente parece uma bússola náutica de latão presa a uma corrente. Ela é imbuída com a Canção Celestial da Atração, e seu usuário pode sintonizá-la a qualquer objeto ou pessoa tocando o alvo com o objeto e gastando 1 Essência. A sintonia dura por um número de dias igual ao nível da relíquia.

Durante esse tempo, a agulha da bússola continua a apontar para o objeto de sua sintonia, independentemente da distância. Ela só funciona bidimensionalmente, portanto, se o usuário estiver abaixo (ou acima) do objetivo sintonizado, a agulha gira loucamente.

Se o alvo for quebrado em pedaços, a Bússola aponta para o maior pedaço. Uma vez que o usuário chegue a 3 metros da peça ele pode gastar 1 de Essência para redirecionar a bússola para o segundo maior pedaço e assim por diante.

Balas Sagradas ou Profanas

A munição de Pistolas Sagradas ou Profanas (veja abaixo), são balas que podem causar dano a vestes corpóreas geradas celestialmente. Balas Sagradas ou Profanas em Pistolas Sagradas ou Profanas, respectivamente, causam dano igual ao dígito verificador de um ataque de sucesso, *mais* o Poder da pistola que foi disparada. Uma vez que o Poder da pistola é seu nível como Recurso *vezes* o dígito verificador do sucesso, o dano final é igual ao dígito verificador *vezes* (nível de Recurso +1). A única diferença entre Balas Sagradas e Profanas é que cada uma deve ser disparada de seu tipo respectivo de arma. Nenhuma das duas funciona em uma arma comum!

Ao contrário de outros artefatos, essas relíquias de uso único não são compradas em níveis; elas custam 1 ponto de personagem cada.

Bisturi Seráfico

Esta lâmina contém a Canção Corpórea da Cura, que exige 1 Essência para ser ativada. Ao correr a lâmina sobre um ferimento e com um sucesso em um teste contra suas Energias Corpóreas *mais* o nível da relíquia, ela cura um número de ponto de Corpo igual ao dígito verificador do teste.

Espada Ardente

Esta espada – outra relíquia relativamente comum – parece ser apenas uma empunhadura de latão separada da lâmina. Ao segurar a empunhadura com as duas mãos, concentra-se por 1 rodada e gastar 1 ponto de Essência, uma lâmina de chamas de 1 metro surge da empunhadura, criando uma espada com um Poder igual ao nível da espada e -2 de Acuidade. Quando seu usuário se manifesta na forma celestial, a espada causa dano celestial! As chamas perduram por um número de minutos igual às Energias Celestiais do usuário.

Saco de Corpos

Este item – que pode ter muitas formas, mas normalmente é um saco de lona preto – permite que um celestial mantenha uma veste reserva na Terra, guardada para um dia de chuva. O celestial pode entrar no saco com uma veste e assumir sua forma celestial, mas a veste corpórea *não* desaparece e o usuário pode se manifestar em qualquer outra veste que possua. O corpo "ensacado" se mantém em estases, protegido de forças externas. Se a veste atual do usuário for morta, ele não retorna ao reino celestial para sofrer o Trauma da morte (p. 67) – em vez disso, ele acorda no corpo ensacado, pronto para encarar o mundo. Vestes removidas do saco parecerão corpos recém-mortos à temperatura ambiente, e se não forem colocadas novamente no saco em 5 minutos, estarão *realmente* mortas. A destruição do saco destrói a veste dentro dele.

O Saco age como um relicário, retirando Essência da Sinfonia para manter seu poder, mas essa Essência não está disponível para mais ninguém.

Um Saco de Corpos pode conter uma ou mais vestes cuja soma dos níveis seja igual ao seu próprio. Ele custa 3 pontos por nível.

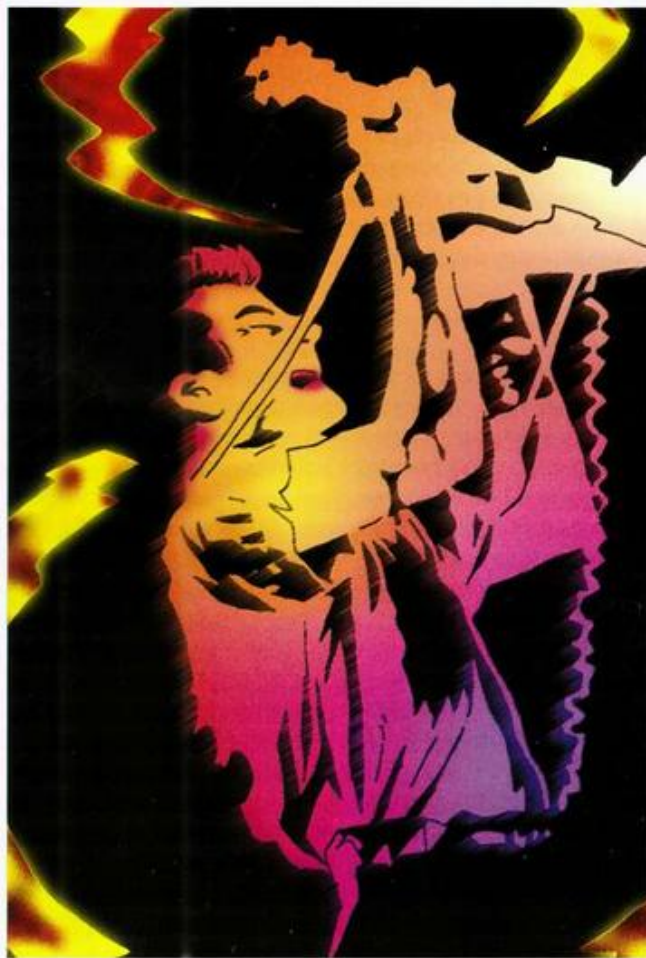
Pistola Sagrada ou Profana

Referida irreverentemente por Nicole como "arminha" em "Um Sonho Brilhante", armas como essas são normalmente usadas por Soldados para equilibrar o campo de batalha entre humanos e celestiais. Essas pistolas disparam Balas Sagradas ou Profanas (veja acima). Ela é uma arma de distância com um Poder igual ao seu nível de Recurso *vezes* o dígito verificador de um ataque de sucesso, e uma Acuidade de +1. Disparar uma bala especial gasta 1 ponto de Essência. A arma pode armazenar Essência igual ao seu nível, mas não gera Essência.

Ela também pode disparar munição regular, causando o dano de uma pistola de bolso (p. 65). Recarregá-la leva 1 rodada por bala, independentemente do tipo de bala. Este artefato custa 6 pontos por nível.

Funções

As funções permitem que anjos e demônios se misturem à sociedade humana. Consulte a p. 43 para as regras de Funções.

Toda função precisa de uma ou duas perícias, com níveis iguais ou acima da função, para funcionarem com sucesso. Por exemplo, um advogado que não tenha Lábia não é um advogado; o celestial precisa realmente ter a perícia Lábia, em nível igual ou maior ao nível de sua função.

O custo de uma Função é determinado pela multiplicação do seu Status (p. 43) por seu nível e dividindo o resultado por 2 (arredondado para cima). Um celestial pode diversificar o Status de uma Função se tiver uma boa história de personagem!

As Funções apresentadas aqui são apenas exemplos. O Mestre pode criar novas Funções conforme necessário ou até mesmo não permitir uma Função específica.

Advogado

Os advogados, desde um advogado de direitos humanos sofredor à Daniel Webster, definem os limites do comportamento aceitável na sociedade humana – contudo, além da lei, será que alguns servem poderes ainda maiores? O personagem precisa da perícia Lábia para se passar por um advogado. O Status pode variar de um "marginal" 3 a um "podre de rico" 6.

Arqueólogo

O arqueólogo, seja ele um assistente em uma escavação local ou um vendedor de antiguidades com um gosto por chicotes, tem a vantagem de reconhecer e identificar corretamente artefatos no mundo corpóreo.

Normalmente tem Status 3 ou 4; exige a perícia Sobrevivência.

Artista

Muitos artistas são atraentes e talentosos. Alguns são apenas espertos e sortudos. A maior vantagem desta função é a de espalhar fofocas. Infelizmente, seu personagem pode ficar preso "ao trabalho", reforçando seus contatos e jantando com os poderosos. Embora isso lhe dê desculpas para viajar, também pode gerar conflitos entre a agenda de filmagem e o prazo de limite do exorcismo.

Exige uma combinação de Carisma e perícias artísticas. O Status pode variar de 3 a 6.

Caçador

Que melhor maneira de lutar a Guerra na Terra que caçar demônios em plena luz do dia? Basta dizer às pessoas que seu personagem é um caçador de demônios e eles nunca suspeitarão que ele é um anjo, muito menos um demônio. (É Claro! Por que não pensei nisso antes?)

Contudo, *perceba* que isso o torna um alvo – e é melhor que ele tenha uma variedade de perícias de combate se quiser viver por muito tempo. Qualquer Status é possível; um "caçador de demônios" pode ser tanto um lunático rico quanto um lunático desabrigado.

Cientista

Dentre todas as funções modernas, o cientista (louco ou não) é uma das mais divinamente ou infernalmente inspiradas, pulando rapidamente de um extremo ao outro. Essa posição pode dar ao personagem acesso a todo tipo de brinquedos, reais ou inventados, a critério do Mestre.

Os cientistas, desde o cara da *Texas Instruments* que inventou o microchip em um fim de semana até o engenhoso programador que transformou os direitos de um sistema operacional de terceira categoria em uma corporação dona de pequenos países, tocam a música que dita o ritmo da sociedade. Um cientista precisa de pelo menos uma perícia associada ao seu campo de estudo. Status normalmente fica entre 3 e 4, a não ser que ele seja muito esperto e sortudo.

Detetive Particular

Ainda que você possa pensar que qualquer um com um sobretudo e uma atitude é um detetive, essa função concede uma licença oficial e o conhecimento de como rastrear pessoas . . . além de uma licença para o mau comportamento. Nenhuma perícia é *exigida*, mas o personagem deveria ter alguns níveis em Luta, Fuga, Abrir Fechaduras e Furtividade – e a sempre popular Lábia. Status pode ser 3 ou 4.

Figura Religiosa

Desde o pregador da rádio AM local à Madre Teresa, figuras religiosas moldam o mundo de muitas maneiras. Expressar Emoções é a única perícia necessária. Carisma faz sentido e é útil. Status pode variar de 3 a 6, embora 6 provavelmente implique "artista religioso".

Garçom

Eles conhecem muitas pessoas e às vezes descobrem as coisas antes mesmo que a imprensa.

Pode ter Status de 2 a 4; exige a perícia Luta.

Hacker

Esta função concede o conhecimento básico das redes de computadores públicos em sua área e um conhecimento avançado daquelas não tão públicas.

Operação de Computadores é a única exigência, embora Furtividade pode ajudar o personagem a sair de lixeiras barulhentas. Hackers também podem desejar expandir seu escopo com as perícias Química e Eletrônica, mas isso não é obrigatório. O Status provavelmente fica entre 2 e 4.

Herói do Esporte

Seu personagem é o centro avante do colégio que levou o time para o campeonato estadual ou o vencedor que assinou um contrato multimilionário com a Pepsi? Ele precisa ter uma perícia atlética (Esquiva, Natação, Corrida, etc.). Status para um atleta de sucesso deve ser 4 ou mais.

Jornalista

Os jornalistas, desde colunistas diários e blogueiros a Walter Cronkite, mais do que nunca, moldam as mentes da população.

Jornalistas precisam de Lábia, contudo, Furtividade, Abrir Fechaduras, Operação de Computadores, Esquiva e Fuga muitas vezes são úteis. O Status pode variar de 3 a 6.

Médico

Desde médicos locais sinceros sobre a reforma da saúde até os Salks, Kevorkians e Mengeles do mundo, eles servem seus pacientes de muitas maneiras.

Exige Precisão acima de 5 e a perícia Medicina; normalmente Status de 4 a 6.

Policial

Policiais são os guardiões da ordem, para o bem ou para o mau. Um policial precisa de pelo menos duas perícias dentre Detecção de Mentiras, Conhecimento (sua cidade ou município), Arma de Distância (Pistola), Arma Leve (Cassetete) e Rastrear. Status quase sempre é 3 ou 4. Um ou dois pontos em Carisma podem indicar que ele "parece um bom policial".

Político

Políticos criam os sistemas sociais humanos. Até o poder ser tirado deles, o destino do mundo moderno está em suas mãos.

Mentira é a única perícia necessária para Políticos. Carisma é exigido. Status normalmente vai de 4 a 6.

SERVOS

Cada Servo é um personagem – humano, morto-vivo, animal ou espírito – com sua própria ficha de personagem. O nível de Recurso de um servo indica as chances de ele obedecer uma ordem indesejável. Consulte a p. 45 para informações sobre os custos de diferentes Classes de Servos, e *Elenco de Apoio*, p. 190 para encontrar algumas descrições.

PERÍCIAS

Para usar uma perícia, faça um teste de d666. O número alvo é dado pelo nível na perícia *mais* o nível da característica base. Se um personagem precisar fazer um teste contra uma perícia que não possui, *subtraia* o número padrão do seu nível na característica base.

Perícias custam 1 ponto de personagem por nível.

Consulte a p. 46 para regras completas de Perícias.

Abrir Fechaduras (Precisão) Padrão: -3

Esta perícia permite que o personagem abra fechaduras mecânicas e derrube sistemas de segurança simples. O dígito verificador reflete o tempo necessário para fazê-lo (sendo 1, muito tempo, e 6, pouco tempo) ou o tempo perdido na tentativa (sendo 1, pouco tempo, e 6, muito tempo).

Em um fracasso com um dígito verificador de 6, o personagem não apenas perdeu muito tempo como também disparou quaisquer alarmes ou armadilhas que estavam presentes!

Acrobacia (Agilidade) Padrão: -3

Esta perícia governa a habilidade atlética e acrobática. Ela pode garantir um trabalho no circo ou tirar o personagem de uma situação difícil. O dígito verificador só determina quão espetacular foi o sucesso (ou fracasso) do acrobata. Acrobacia às vezes pode ser combinada com Esquiva (p. 75).

Arma de Distância (Precisão) Padrão: -2

Esta perícia permite que o personagem atinja um alvo utilizando uma arma de alcance, tal como um arco, uma pistola ou um rifle. Ela também permite que o personagem faça a manutenção e, no nível 4, até mesmo repare esse tipo de arma. Consulte a mecânica de combate na p. 61 para mais informações.

A perícia concede proficiência em um tipo de arma de distância; alguns tipos comuns incluem Rifle, Pistola e Arco.

Arma Leve (Precisão) Padrão: -2

Esta perícia define a habilidade do personagem para utilizar qualquer tipo de arma de mão leve. Consulte a mecânica de combate na p. 61 para mais informações. É necessária uma perícia separada para cada tipo de arma leve, como Adaga, Espada Curta ou Cassetete.

Arma Pesada (Força) Padrão: -3

Esta habilidade permite que o jogador use armas de contato de grande tamanho e força, de espadas a machados de batalha. O dígito verificador de um sucesso normalmente *adiciona* dano ao ataque; consulte as mecânicas de combate na p. 61 para mais informações.

Arremesso
(O maior entre Agilidade ou Precisão) Padrão: -3

Esta perícia permite que o jogador arremesse objetos leves (como uma granada ou faca) com precisão. O dígito verificador de um sucesso normalmente é *subtraído* do número alvo do teste de Esquiva do inimigo, que busca evitar ser atingido. O dígito verificador de um fracasso representa a distância pela qual ele erra o alvo em incrementos de 30cm. Faça um teste separado para cada alvo em potencial (personagens ou objetos) dentro do alcance, começando pelo alvo original e expandindo a área, até algo ser atingido. Se nada dentro do alcance for atingido, o objeto arremessado continua sua trajetória inofensivamente (ou, no caso de uma granada, não tão inofensivamente) atrás do alvo original.

Objetos podem ser arremessados por um número de metros igual à Força do personagem, *mais* sua Agilidade e seu nível em Arremesso, *adicionado* ou *reduzindo* do dígito verificador do teste de Arremesso bem-sucedido ou fracassado. Divida o alcance pela metade para cada 2.5 kg pelo qual o peso do objeto excede metade da Força do arremessador. Duplique o alcance para cada 2,5 kg abaixo de metade da Força.

Exemplo: *Greg tem Força 6 e Agilidade 6. Sua perícia de arremesso é 3, de forma que ele poderia arremessar um objeto de 0,5 kg ou menos – digamos, uma bola de futebol sagrada – por pelo menos 30 metros sem se esforçar (6+6+3, vezes dois, pois o objeto pesa 2,5 kg a menos que metade de sua Força, 6/2=3 kg). Se ele fizer seu teste de Arremesso, mesmo com um dígito verificador mediano de 3 ele poderia atingir um alvo a até 36 metros de distância.*

Outro exemplo: Um arremessador profissional tem uma Força de 7, Agilidade 9 e a perícia Arremesso em 6. Em um bom dia, com o teste de Arremesso bem-sucedido com dígito verificador de 6 ele poderia lançar uma bola a 56 metros (7 + 9 + 6 + 6, vezes dois devido ao peso) de distância!

Artes (Percepção) — Padrão: -2

Esta perícia permite que o personagem reproduza algo que já viu com perfeição ou ilustre uma cena que nunca existiu – e ao mesmo tempo transmitir emoção e uma mensagem significativa.

Seres angelicais e demoníacos podem "ler" a arte, desvendando as emoções que o artista desnudou com um sucesso em um teste de Artes. Num fracasso, a mensagem recebida é parcialmente confusa ou completamente incorreta. Celestiais também podem fazer o contrário, inserindo uma mensagem de não mais que 10 palavras em uma pintura, que mais tarde pode ser lida por outros anjos e demônios.

O dígito verificador de um teste de Artes está aberto a interpretações. Pode representar quão bem uma obra foi aceita pelo público, a precisão que uma testemunha retratou seu assaltante, quantos minutos um observador vai ficar compelido a observar a obra – ou por quantos dias o artista trabalhou na obra antes de perceber que não chegaria a lugar nenhum.

Esta perícia concede a proficiência em uma especialização. Compre-a mais de uma vez se desejar outra especialização.

Canto (Percepção) — Padrão: -2

Esta é a habilidade de performance vocal. O cantor também pode *adicionar* sua perícia Expressar Emoções ao teste de Canto. Além disso, o primor em Canto (sem modificadores de Expressar Emoções) aumenta o efeito de algumas Canções.

Anjos e demônios com a perícia Canto também podem usar um efeito secundário que raramente é levado em consideração – cantarolar. Anjos e demônios na Terra podem cantarolar uns para os outros, falando em uma "língua celestial do P" sem temer que sua comunicação seja interceptada (exceto, é claro, por outros anjos e demônios). Jogadores que desejam fazer isso devem literalmente cantarolar antes de fazer o teste de perícia. O dígito verificador de um sucesso representa o número de palavras que o cantor transmitiu com sucesso para todos os celestiais que possam ouvi-lo. O dígito verificador de um fracasso representa o número de rodadas que o cantor (que está cantarolando) deve esperar para tentar novamente.

Condução (Precisão) — Padrão: -2

Esta é a habilidade de dirigir um veículo comum, como um carro, caminhão ou motocicleta. Um personagem habituado a conduzir um tipo específico de veículo pode receber um modificador de +1 para controlá-lo (a critério do Mestre). Testes de condução são geralmente feitos em duas ocasiões – quando o personagem tenta ir de um lugar para outro, ou quando algum perigo específico surge no processo.

Normalmente o dígito verificador de um sucesso reflete em quanto tempo o motorista foi capaz de reduzir a viagem, enquanto o dígito verificador de um fracasso reflete quanto tempo ele perdeu devido ao tráfico, decisões ruins de navegação, etc. No caso de um fracasso com um dígito verificador de 6, o Mestre deve propor uma ameaça ao personagem.

Quando uma ameaça específica acontece no jogo, por exemplo, quando os anjos que estão perseguindo o personagem tentam se chocar contra ele, ou quando dois escoteiros levam uma idosa no meio da rua bem à frente do seu veículo, o dígito verificador indica o quão espetacularmente o motorista foi capaz de evitar a situação (ou o tamanho do desastre).

Conhecimento (Inteligência) — Padrão: -4

Existem centenas de perícias de Conhecimento diferentes. Qualquer tipo de "aprendizado por livros" pode ser uma perícia de conhecimento – qualquer campo de estudo científico e cultural. O jogador pode definir com quiser, mas um tipo geral de conhecimento (como História) seria mais difuso que um conhecimento específico (História francesa).

Um personagem deve testar seu Conhecimento para responder uma pergunta apropriada. Quanto mais a pergunta estiver relacionada ao campo de Conhecimento, maior deve ser o bônus concedido pelo Mestre para que o personagem descubra a resposta desejada!

Um tipo especial de Conhecimento é o Conhecimento da Área. Um personagem pode ter um Conhecimento da Área elevado para sua cidade natal – por exemplo Conhecimento/6 (Arlington, Texas) – ele saberia muito sobre o povo, costumes políticos e sociais, além de detalhes sobre a localização das lojas e locais de encontro. Para uma área maior, Conhecimento da Área cobriria assuntos mais gerais como política e os eventos atuais, história e assim por diante. Uma vez que Conhecimento da Área é uma perícia tão abrangente, o Mestre pode permitir que seja utilizada para diversas coisas, mas normalmente com alguma penalidade.

O dígito verificador de um sucesso determina o quão específico é o conhecimento.

Exemplo: *Um demônio tenta se lembrar do melhor lugar na cidade para desovar um corpo. Com um dígito verificador de 1, ele teria uma ideia geral da área, mas não especificamente o melhor lugar. Com um dígito verificador de 6 ele poderia se lembrar daquele tronco de árvore na margem do lago com um grande poço de areia ao lado.*

O dígito verificador de um fracasso determina quantas horas o personagem precisa esperar antes de fazer um novo teste de Conhecimento sobre o mesmo assunto. Também pode representar quanto tempo ele perdeu ou a gravidade do problema em que ele se meteu com seus companheiros devido à sua má memória, a critério do Mestre.

Exemplo: *Se o demônio tivesse fracassado no teste, um dígito verificador de 1 poderia significar que ele perde uma hora dirigindo a esmo, procurando sem sucesso pelo lugar correto. Mas com um dígito verificador de 6, o demônio poderia parar em um parque ao anoitecer e, enquanto estivesse arrastando o corpo pelos pés em direção ao parquinho, perceber que está a metros dos remanescentes bêbados de um piquenique da polícia.*

Corrida
(O maior entre Força e Agilidade) *Padrão: -1*

Esta perícia permite que o personagem se mova tão rápido quanto suas pernas sejam capazes. Em uma perseguição, use esta perícia. O dígito verificador de um sucesso determina o número de metros, por rodada, avançados além do movimento básico. Um fracasso não traz consequências – mas no caso de um 6, o personagem cai e *não* avança nessa rodada.

Detecção de Mentiras *(Percepção)* *Padrão: -2*

Detecção de Mentiras permite saber quando alguém está mentindo. O dígito verificador de um sucesso no teste de Detecção de Mentiras deve ser mais alto que o dígito verificador do sucesso no teste de Mentira do mentiroso. Quando um personagem fracassa em um teste de Detecção de Mentiras, o mentiroso suspeito pode fazer um teste de Percepção (com o dígito verificador do teste fracassado somado ao modificador) para descobrir se ele percebe ou não que o ouvinte não confia nele!

Eletrônica
(O maior entre Inteligência e Precisão) *Padrão: -5*

O personagem tem a capacidade de inventar dispositivos eletrônicos e o conhecimento de como melhor implementá-los. Como acontece com Química, o Mestre deve lidar com sua utilização caso a caso. Esta perícia também é útil para desarmar e desmontar armadilhas eletrônicas, fechaduras e outros incômodos.

O dígito verificador de um sucesso determina quanto tempo o personagem demora para atingir seu objetivo, desde muito tempo até pouco tempo e/ou (como com Química) a qualidade geral do resultado. O dígito verificador de um fracasso pode representar quanto tempo o personagem perdeu antes de perceber que não chegaria a lugar nenhum (e depois disso ele pode tentar novamente), o número de partes que faltam para completar seu trabalho, ou quanto dano ele sofre quando sua cerveja acidentalmente caiu sobre seu experimento.

Engenharia *(Precisão)* *Padrão: -4*

Engenheiros sabem desenvolver e reparar dispositivos cujas partes mecânicas são mais importantes que as eletrônicas.

Escalada *(Agilidade)* *Padrão: -2*

Representa a habilidade de mover-se rapidamente para cima ou para baixo em superfícies íngremes. Um sucesso permite que um escalador experiente julgue o quão difícil será a manobra. O Mestre pode impor modificadores dependendo do ângulo da superfície, sua textura ou a disposição de equipamentos mecânicos. O dígito verificador de um sucesso determina quão rapidamente a escalada pode ser realizada (sendo 1 devagar e 6 rápido). O dígito verificador de um fracasso representa quanto tempo um escalador perde ou a gravidade dos ferimentos durante a tentativa.

Esquiva *(Agilidade)* *Padrão: -1*

Esta perícia é baseada na Agilidade, Precisão ou Percepção, dependendo do tipo de combate (p. 66). Em geral, o jogador pode se Esquivar de qualquer ataque que não possa ser resistido. Um sucesso num teste de Acrobacia *adiciona* seu dígito verificador ao número alvo do teste de Esquiva contra armas que não sejam de projéteis – um personagem pode se Esquivar acrobaticamente de um golpe com espada, mas não de uma chuva de balas.

Expressar Emoções *(Percepção)* *Padrão: -1*

Expressar Emoções reflete a habilidade do personagem em expressar seus sentimentos (ou mascará-los) por meio da expressão corporal ou sutilezas vocais. Um sucesso na utilização desta perícia faz com que o personagem pareça sincero sobre seus sentimentos. Aqueles que alcançam a maestria nesta habilidade são ao mesmo tempo grandes comunicadores e atores excelentes.

Por exemplo, uma jovem mulher entra em uma sala e quer atrair um pouco de atenção; ela simula a emoção de tristeza. "Você acha que a garota está triste" o Mestre diz aos jogadores.

Detecção de Mentiras só pode ser usada contra Expressar Emoções quando uma pessoa estiver tentando fingir uma emoção que realmente não sente. Se o usuário desta perícia fracassa no teste, *adicione* o dígito verificador ao teste de Detecção de Mentiras!

Fuga
(O maior entre Agilidade e Precisão) *Padrão: -3*

Esta perícia permite ao personagem libertar-se de amarras, algemas, camisas de força e outros inconvenientes. O dígito verificador representa quanto tempo ele demora para alcançar a liberdade, sendo 1, muito tempo e 6, quase imediatamente – ou, no caso de um fracasso, o tempo que o personagem passou se debatendo na tentativa.

O Mestre pode *adicionar* uma penalidade de -1 para cada braço preso. Um teste de Fuga independente deve ser feito para cada amarra. Por exemplo, se o personagem estiver amarrado e amordaçado, ele deve fazer um teste para livrar sua boca e outro para suas mãos. (Já que é muito difícil remover uma mordaça com as mãos amarradas, ele deve livrar primeiro as mãos!)

Furtividade *(Agilidade)* *Padrão: -1*

Esta perícia abrange várias táticas que um personagem pode usar para passar despercebido – tal como andar sem fazer barulho, esconder-se nas sombras ou misturar-se na multidão. O dígito verificador do teste age como um modificador – negativo no caso de um fracasso ou positivo em um sucesso – no teste de Percepção de quem quer que esteja tentando encontrar ou perseguir o personagem.

Furtividade não tem efeito contra a ressonância de um Querubim ou Gênio.

Idioma (Inteligência) Padrão: -4

Cada idioma é uma perícia diferente, definida como Idioma/2 (Francês), Idioma/4 (Basco), etc. Mortais automaticamente compreendem um idioma, seu idioma nativo, em nível 3; não é necessário usar a perícia para usar seu idioma nativo. Qualquer Celestial designado à terra também conhecerá o idioma de sua área designada em nível 3, sem custo.

Testes de Idioma geralmente só são usados para determinar quão bem um falante não nativo se comunica na língua estrangeira. O dígito verificador de um sucesso em um teste de Idioma determina quanto do significado foi comunicado. Normalmente, um fracasso determina o tempo perdido na barreira linguística, mas em situações de alto estresse, o dígito verificador pode significar uma penalidade nos testes de reação imediatos feitos contra o comunicador, pelo ouvinte.

Esta perícia concede proficiência em um idioma. Compre-a mais de uma vez para aprender mais idiomas.

Lábia (Vontade) Padrão: -1

Existe uma diferença entre Mentira e Lábia, embora seja sutil. Lábia envolve persuadir alguém rapidamente a fazer algo pequeno que seja contra sua natureza – como convencer um segurança a deixar seu personagem passar ou convencer um carteiro a lhe entregar um pacote que não é seu. Seus efeitos existem apenas no momento, um lapso curto de bom senso que não muda a natureza básica da pessoa; o personagem apenas a convenceu a "mudar as regras só dessa vez".

O personagem entra em uma Disputa entre sua Lábia contra a Vontade da vítima.

Se o alvo vencer, ele recebe +1 para resistir qualquer tentativa de Lábia daquela pessoa pelo resto do dia. O dígito verificador do fracasso na Lábia indica quantas horas o personagem precisa esperar para tentar usar a perícia novamente contra a mesma pessoa.

Luta (veja abaixo) Padrão: 0

Luta é baseada em Força, Inteligência ou Vontade, *mais* as Energias apropriadas, dependendo do tipo de combate (p. 62-64). No mundo corpóreo, esta é a perícia de combate desarmado, desde briga de rua até artes marciais. Os celestiais podem usar essa mesma disciplina marcial ao lutar com sua força de Vontade, em vez de Força bruta. O dígito verificador de um sucesso geralmente indica o dano causado ao alvo; consulte as mecânicas de combate na p. 61 para mais detalhes.

Em termos de jogo, não existe diferença entre os vários estilos de combate, mas para questões de interpretação, o estilo de luta deve ser definido. Ele utiliza os socos devastadores de um boxeador ou a submissão perspicaz de um mestre oriental?

Medicina (Precisão) Padrão: -4

Com esta perícia o personagem pode diagnosticar doenças e ferimentos, assim como tratá-los, se o material adequado estiver disponível. O grau em que o personagem pode curar a vítima é baseado em seu conhecimento de medicina (ou seja, seu nível na perícia); consulte a tabela abaixo. O paciente só pode receber os benefícios de um teste bem-sucedido de Medicina até que alcance uma recuperação natural completa.

O dígito verificador de um sucesso em um teste de Medicina não tem um significado específico – exceto quando é 6, neste caso o paciente é curado como se o médico estivesse 1 nível acima. Da mesma forma, um fracasso no teste de Medicina não tem efeitos prejudiciais, a não ser que o dígito verificador seja 6, neste caso o paciente sofre 1d de dano pelo mal tratamento. No entanto, um teste fracassado não pode ser repetido pelo mesmo médico, no mesmo dia, no mesmo paciente.

Nível da Perícia	*Tempo de Tratamento*	*Pontos Curados*
1	1 minuto	Igual à Força do paciente
2	1 dias	Dobro da Força do paciente
3-4	1 semana	Triplo da Força do paciente
5-6	1 minuto	Dobro da Força do paciente

Mentira

(O maior entre Inteligência e Percepção) Padrão: -2

Ó, que tramas tão complexas somos capazes de tecer! Bem, não *tão* complexas se seu personagem não for bom nisso. O dígito verificador de um sucesso em um teste de Mentira determina o tempo necessário para que a mentira convença sua vítima da "verdade", sendo 1, muito tempo, e 6, pouco tempo, mas a vítima pode fazer um teste de Detecção de Mentiras. Se o mentiroso fracassar, a vítima deve fazer um teste de reação imediato, com uma penalidade igual ao dígito verificador do fracasso.

Observe que os Balserafins não precisam e nem usam esta perícia. Eles realmente não acham que estão mentindo.

Natação (Agilidade) Padrão: -2

Adicione o dígito verificador de um sucesso à Força do nadador para definir a distância que ele se move em uma rodada. Um fracasso indica que não houve progresso; um dígito verificador de 6 indica 1 ponto de dano por respirar água. Esse dano é temporário e será recuperado após uma hora de descanso, se o nadador puder sair da água.

Exemplo: *Greg decide mergulhar para alcançar dois Purificadores em um barco a remo. Ignorando o fato de que ele terá de fazer um teste de Agilidade para ser bem-sucedido no mergulho, ele precisa fazer um teste de Natação para descobrir quanto tempo levará para chegar ao barco, que agora está a 10 metros. A Agilidade dele é 6 e sua perícia Natação é 4, portanto ele precisa obter um 10 ou menos para conseguir. Ele é bem-sucedido, com um dígito verificador de 3. Com uma Força de 6, ele se aproxima 9 metros em um turno. A não ser que as pessoas que ele esteja perseguindo tenham um motor acoplado, Greg alcançará o barco na próxima rodada.*

Operação de Computadores

(Inteligência) Padrão: -4

Esta perícia permite a compreensão rápida de um software, sua operação e suas funções. Acima do nível 3, um usuário de computadores pode usar sua habilidade para tentar reparar uma peça de hardware defeituosa.

Química (*Inteligência*) *Padrão: -5*

Esta perícia permite ao jogador analisar uma substância desconhecida com equipamentos de laboratório ou fazer "dispositivos químicos" tal como salitre ou gás lacrimogênio com materiais disponíveis – a critério do Mestre. Se um químico tentar fazer algo explosivo (e quem não tentaria?), o dígito verificador determina o quão próximo das intenções do químico ficou o explosivo. Outros dígitos verificadores de sucessos em testes de Química podem representar o número de rodadas que um inimigo ficou incapacitado por seu gás lacrimogênio ou a precisão de sua análise.

O dígito verificador de um fracasso representa ao mesmo tempo o tempo perdido (normalmente em horas, mas depende do projeto) e, no caso de explosivos, o número de dados de dano que o químico sofreu quando seu trabalho deu errado.

Rastrear (*Percepção*) *Padrão: -2*

Esta perícia permite que o personagem rastreie alguém por um terreno familiar. Se sua presa tem a perícia Sobrevivência e não quer ser seguida, uma Disputa entre Rastrear e Sobrevivência determina o resultado da perseguição. O dígito verificador de um sucesso em Rastrear normalmente representa o tempo que o rastreador leva para localizar sua presa, em minutos, horas ou dias, dependendo da situação.

Por exemplo, rastrear um diabrete pelo bosque atrás do colégio pode levar apenas alguns minutos, mas seguir um demônio Renegado pelo deserto pode levar horas – ou mesmo dias, se a presa tiver a dianteira. O dígito verificador de um fracasso determina quantos minutos, horas ou dias o rastreador levará para perceber que perdeu a trilha.

Savoir-Faire

(*O maior entre Inteligência e Precisão*) *Padrão: -4*

Este é o conhecimento de etiqueta mundial. Aqueles com Savoir-Faire podem jantar graciosamente em qualquer mesa ou lidar com situações sociais delicadas com perfeição. O dígito verificador de um teste de Savoir-Faire pode ser *adicionado* (ou, no caso de um fracasso, *subtraído*) ao teste de reação de qualquer um que observe o personagem.

Sedução (*Vontade*) *Padrão: -1*

Este talento informa ao personagem se algum PdM se sente atraído por ele – e encoraja esse interesse. Quando o objetivo é seduzir, se o alvo não tem uma predisposição a atrair-se pelo sedutor (por qualquer razão, desde votos de casamento a uma orientação sexual diferente), *subtraia* a Vontade do alvo do número alvo do sedutor. O Mestre pode *adicionar* outros modificadores que julgar apropriados, incluindo Carisma na forma de aparência, fama ou sex appeal!

Este é um talento para ser usado em PdMs. O comportamento de um PdJ depende do jogador, não dos dados.

O dígito verificador de um *fracasso* determina a penalidade no teste imediato de reação (p. 44) do alvo. Interprete os resultados normalmente. Sim, é possível fracassar em uma tentativa de sedução e ainda assim deixar a "vítima" sorrindo.

Se o teste do sedutor for bem-sucedido, o que acontece depois depende apenas dele . . .

Sobrevivência

(*O maior entre Vontade e Percepção*) *Padrão:* -4

Esta perícia permite que o personagem forrageie por comida e se mova facilmente por um tipo específico de ambiente hostil (Deserto, Pântano, etc.), escolhido no momento que a perícia é obtida. O dígito verificador de um sucesso representa quantas horas o personagem pode sobreviver com conforto razoável até o próximo teste. O dígito verificador de um fracasso indica quanto dano é causado pelo ambiente hostil; teste novamente em seis horas.

O Mestre deve descrever os ferimentos causados pelo ambiente e pode modificar o dano de acordo com o ambiente.

Tática (*Inteligência*) *Padrão:* -2

Esta é a habilidade necessária para guiar um pequeno número de pessoas (menos de 30) por uma pequena área de conflito, como uma área de construções. O conflito "tático" pode ser testado – com uma Disputa entre a perícia Tática dos dois líderes – ou interpretado, com os lutadores se infiltrando no local e o teste de Tática fornecendo a vantagem da surpresa para um dos lados.

Canções

Esta seção descreve algumas das Canções mais conhecidas, utilizadas por anjos e demônios. Muitas Canções são segredos bem guardados, mas as apresentadas aqui são as mais comuns.

A maioria das Canções tem três versões – Corpórea, Etérea e Celestial. Conhecer todas as versões de um tipo de Canção é útil. Se o personagem conhecer duas Canções do mesmo tipo, ele aumenta em 1 o dígito verificador de qualquer sucesso com qualquer uma delas. Se ele conhecer todas as três canções do mesmo tipo, ele aumenta em 2 o dígito verificador de qualquer sucesso.

Exceto quando indicado o contrário, canções não podem ser resistidas ou Esquivadas. Todas as Canções exigem Essência – a descrição de cada Canção indica suas exigências mínimas. Todas as Canções perturbam a Sinfonia (p. 54) de acordo com a Essência utilizada, *mais* um valor adicional, o *Grau de Perturbação*, apresentado no final de cada entrada.

Atração

Dentro da Sinfonia, as forças de atração são caprichosas e imprevisíveis. Essas Canções muito usadas concedem ao celestiais vários graus de controle sobre essas forças.

Elas duram um número de horas igual ao nível da habilidade do usuário, *vezes* a quantidade de Essência despendida na performance.

• *Corpórea* – A Canção Corpórea da Atração se destina a sintonizar itens uns aos outros. Uma vez sintonizados, cada um se "puxa" gentilmente em direção ao outro. Um teste de Percepção, *mais* o dígito verificador do sucesso na performance, deve ser realizado para determinar a direção para a qual o objeto está puxando.

Esta Canção não pode ser utilizada em seres vivos – apenas em objetos. Os dois objetos devem estar em contato físico com a veste do usuário para que os efeitos da Canção possam ser ativados. Se um objeto for destruído, o efeito da Canção termina.

• *Etérea* – A Canção Etérea da Atração torna uma vítima louca e apaixonadamente atraída por uma pessoa ou objeto da escolha do usuário. O objeto de atração deve estar dentro do campo de visão do usuário, enquanto o alvo deve estar a no máximo Energias Etéreas x 30cm. O alvo pode resistir com um teste de Vontade. Se o alvo não conseguir resistir, ele se sente compelido a possuir e proteger seu objeto de desejo e a ficar em sua presença pela duração da Canção.

Em uma situação de combate a vítima vai se defender normalmente, mas deve fazer um teste de Vontade, *menos* o dígito verificador do teste da Canção para escolher entre a autopreservação e proteger seu objeto de desejo.

• *Celestial* – A Canção Celestial da Atração funciona como a ressonância dos Gênios e Querubins. O usuário deve tocar fisicamente o objeto ao qual deseja se sintonizar e então poderá descobrir onde ele se localiza em qualquer lugar da Sinfonia com um teste de Percepção (auxiliado pelo dígito verificador do sucesso na performance da Canção). Use a tabela de ressonância do Querubim para determinar o significado do dígito verificador do teste de Percepção.

Diferente da ressonância dos Querubins (e, de certa forma, dos Gênios), esta Canção não faz com que o usuário gere dissonância.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: o dígito verificador.

Cura

A Canção da Cura acalma a dor da existência. Cada utilização custa 1 Essência e afeta uma pessoa. O fracasso não tem nenhum efeito além da Essência despendida.

• *Corpórea* – Este é o bálsamo corpóreo da regeneração. O usuário canaliza a Sinfonia para curar Pontos de Corpo igual ao nível da Canção *vezes* o dígito verificador, em si mesmo ou em qualquer um que possa tocar fisicamente.

• *Etérea* – A Canção Etérea da Cura afasta o caos e a insanidade, curando um número de Pontos de Mente igual ao dígito verificador do sucesso e retirando a vítima imediatamente de uma condição de atordoamento por um número de minutos também igual ao dígito verificador. Se a vítima se recuperar naturalmente de seu atordoamento antes que o efeito da Canção termine, ele não volta à condição anterior. De outra maneira, sua condição continua seu curso natural. O usuário deve fazer contato visual.

• *Celestial* – Essa é regeneração celestial. O usuário canaliza a Sinfonia e cura dano causado à Vontade. Isso recupera um número de Pontos de Alma, igual ao dígito verificador do sucesso, ao usuário ou a outros. O usuário deve estar tocando fisicamente o sujeito.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: O dígito verificador.

Encanto

É possível ser tão encantador que as pessoas ficam atordoadas. As várias versões desta Canção podem, temporariamente, *reduzir* uma característica da vítima pelo dígito verificador de um sucesso na performance da Canção. A versão Corpórea desta Canção só afeta a Força e Agilidade, a versão Etérea só se aplica à Inteligência e Precisão e a versão Celestial, apenas afeta a Vontade e Percepção. Esta Canção não pode reduzir uma característica abaixo de 1.

Quando a Canção do Encanto reduz a Força, Inteligência ou Vontade, apenas os testes baseados nessas características são afetados – *não* os Pontos de Corpo, Mente e Alma do personagem.

O alcance dessas Canções é igual a um número de metros igual à perícia do usuário com a Canção, *mais* a Essência usada em sua performance. Cada pessoa adicional afetada penaliza o teste em -1 – mas como acontece em qualquer teste, cada ponto adicional de Essência gasto (além dos 2 necessários) concede +1 de bônus no teste. Não existe um limite para o número de pessoas que a Canção pode afetar, desde que estejam dentro do alcance e o usuário tenha a Essência necessária.

A Canção do Encanto funciona em animais, assim como em humanos e, é claro, em celestiais em qualquer uma dessas formas.

• *Corpórea* – Esta Canção pode afetar a Força de uma pessoa, dificultando sua atuação em uma luta, ou sua Agilidade, tornando-a mais lenta ou incapaz de reagir. Os efeitos duram por um número de minutos igual às Energias Corpóreas do usuário.

• *Etérea* – Esta Canção pode afetar a Inteligência de uma pessoa, tornando-a mais ingênua, ou sua Precisão, diminuindo sua concentração em tarefas complexas. O efeito continua por um número de minutos igual às Energias Etéreas do usuário.

• *Celestial* – Esta Canção pode afetar a Vontade de uma vítima, tornando-a apática e altamente sugestionável, ou sua Percepção, nublando seus sentidos até um estado próximo à imbecilidade. O efeito continua por um número de minutos igual às Energias Celestiais do usuário.

Essência Necessária: 2.

Grau de Perturbação: O dígito verificador.

Entropia

Um pouco de caos é uma coisa perigosa. Controlá-lo é complicado, mas os mestres desta Canção são seres formidáveis. A Entropia pode ser usada ao alcance de toque, embora o usuário não precise efetivamente tocar o alvo. Alcance de combate corpo a corpo é aceitável, distância de um franco atirador não.

• *Corpórea* – A Canção Corpórea da Entropia concede ao usuário controle sobre a ação do tempo. Ele pode fazer com que algo envelheça ou fique mais jovem, um número de anos igual ao dígito verificador do sucesso, *vezes* a quantidade de Essência utilizada em sua performance.

O alvo desta Canção pode tentar resistir ao campo de entropia com um teste de Força.

• *Etérea* – A Canção Etérea da Entropia é um ataque mental que causa terror e pesadelos a uma única vítima. A vítima pode fazer um teste de Inteligência para resistir. Se fracassar, ela sofre dano Mental igual ao dígito verificador de um teste de sucesso *vezes* a Essência gasta na Canção.

Celestiais podem *adicionar* suas Energias Celestiais ao teste de Inteligência para se defender contra esta Canção.

• *Celestial* – Esta Canção causa o colapso da psique de uma criatura. O alvo alucina e não pode executar nenhuma ação por um número de rodadas igual às Energias Celestiais do celestial que executou a Canção, *mais* o dígito verificador do teste de sucesso.

Novamente, celestiais podem *adicionar* suas Energias Celestiais ao teste de Vontade para resistir à Canção.

Essência Necessária: 1 para as versões Corpórea e Etérea; 2 para a Canção Celestial da Entropia.

Grau de Perturbação: O dígito verificador *mais* o total de Energias do usuário.

Forma

Estas são Canções que alteram a forma e aparência da veste corpórea do cantor. A Canção da Forma dura por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste de sucesso *vezes* o total do tipo apropriado de Energias (ou seja, a Canção Celestial se relaciona às Energias Celestiais e assim por diante).

• *Corpórea* – A Canção Corpórea da Forma permite que o usuário altere a pele de sua veste. Isso aumenta sua Proteção (consulte *Armadura*, p. 66) por um valor igual ao nível da Canção *mais* a quantidade de Essência utilizada em sua performance.

• *Etérea* – A Canção Etérea da Forma permite que o usuário desapareça do campo de visão, transformando sua veste corpórea em sombras. Ainda que isso não o torne insubstancial (ele não pode atravessar paredes), ele pode se tornar praticamente invisível. Outros espectadores precisam fazer um teste de Percepção, *menos* o nível do usuário na Canção, para detectá-lo. Mesmo aqueles que obtiverem sucesso neste teste, só podem "sentir" uma presença – eles não são capazes de definir o que ela é ou como se parece.

Reduza a jogada de ataque de qualquer um que estiver atacando o usuário pelo nível de habilidade dele na Canção.

• *Celestial* – A Canção Celestial da Forma torna a veste física tão maleável quanto argila. As mudanças são "compradas" em incrementos de 1 Essência. Para mudar seu rosto para se parecer com outra pessoa custa 1; mudar o gênero custa mais 1; cada 10 anos de idade aparente e cada 20% de aumento na massa corporal custam mais 1.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: O dígito verificador, mas apenas depois que os efeitos da Canção desaparecem.

Harmonia

Também conhecida como Canção da Paz, esta melodia acalma espíritos raivosos e amansa bestas selvagens. O alcance em metros é igual ao nível de habilidade do usuário na Canção, *vezes* a quantia de Essência gasta.

• *Corpórea* – Todos dentro do alcance da Canção, em todas as direções – incluindo o usuário! – se sentem fracos e vagarosos, incapazes (mas não necessariamente não dispostos a) de atacar. Eles podem ser verbalmente abusivos, mas a esfera de influência da Canção reduz sua Força e Agilidade (mas não seus Pontos de Corpo) pelo dígito verificador do sucesso. Esta Canção não pode reduzir uma característica abaixo de 1.

Esta Canção dura um número de rodadas de combate igual ao dígito verificador do teste, *mais* as Energias Corpóreas do usuário.

• *Etérea* – Alvos desta Canção se tornam subjugados e racionais, incapazes de conflito físico e capazes de falar com outros apenas de maneira calma e amigável. Qualquer um que deseje tomar uma ação violenta deve fazer um teste de Vontade, *menos* as Energias Etéreas do usuário.

Esta Canção dura um número de minutos igual ao dígito verificador do sucesso.

• *Celestial* – A Canção Celestial da Harmonia nega temporariamente os efeitos de uma Discórdia. Isso reduz o nível de qualquer Discórdia pelo dígito verificador do sucesso. O alvo deve estar em contato físico com o usuário.

O efeito dura por um número de minutos igual ao nível de habilidade do usuário.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: O número de pessoas afetadas (incluindo o usuário, se ele decidir ser afetado!).

Línguas

A Canção das Línguas está entre as Canções mais comumente concedidas a um servo e facilita a comunicação em um mundo balbuciante.

Quando executada corretamente, a Canção das Línguas permite uma comunicação clara, ignorando as barreiras mais comuns. Essas Canções podem ser executadas no próprio personagem ou em um número de pessoas igual ao nível de habilidade do usuário.

• *Corpórea* – Um sucesso na performance permite que o sujeito se comunique em qualquer idioma humano – na verdade em todos os idiomas ao mesmo tempo. Ele compreenderá qualquer texto ou discurso como se fosse a aproximação mais correta possível a seu próprio idioma e as outras pessoas o ouvirão falar no idioma com o qual se sentem mais confortáveis. (Pela duração da Canção, isso também se estende para a comunicação escrita.) O dígito verificador de um teste de sucesso determina a duração da Canção, em horas.

• *Etérea* – A Canção Etérea das Línguas permite que o sujeito se comunique mentalmente com qualquer um dentro do alcance (uma distância em metros igual ao nível de habilidade do usuário *vezes* qualquer Essência adicional que ele gaste na Canção). Esta é uma telepatia de mão dupla. Caso o receptor não esteja disposto a ouvir as vozes em sua cabeça, ele pode fazer um teste de Vontade *menos* as Energias Etéreas do usuário, para evitá-lo. O dígito verificador de um teste de sucesso determina a duração da Canção em minutos.

• *Celestial* – Esta versão da Canção das Línguas só pode ser usada em alguém que o usuário conhece. Ela permite que o usuário anexe uma pequena mensagem (não mais que 15 palavras) em um pouquinho de Essência e solte no cosmos, de onde ela irá diretamente para a mente do receptor. O receptor, onde quer que esteja, receberá a mensagem, querendo ou não, além de um ponto de Essência na barganha (se não estiver com sua reserva completa). Querubins e Gênios recebem um bônus igual às suas Energias Celestiais ao usarem esta Canção em alguém a quem estão sintonizados.

Não é possível usar esta Canção para rastrear o receptor, ou vice-versa, e ela também não abre um canal para discussões. É apenas uma mensagem celestial em uma garrafa, que quase nunca falha em alcançar a praia correta.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: Nenhum.

Luz

O controle sobre a Luz, o componente mais básico da realidade, fornece ao celestial uma vasta gama de habilidades.

- *Corpórea* – Esta Canção pode criar uma luz brilhante ao redor do usuário, que se estende por todas as direções, por um número de metros igual ao nível da Canção *vezes* a Essência gasta na performance. Ela dura um número de minutos igual ao dígito verificador do teste, *mais* as Energias Corpóreas do usuário. Um sucesso em um teste de Vontade durante essa duração permite ligar e desligar a luz.
- *Etérea* – Com esta Canção o usuário pode esculpir os fótons dentro do alcance (nível de habilidade na Canção *vezes* a Essência utilizada x 30cm) para criar ilusões quase perfeitas. Observadores podem fazer um teste de Percepção, *menos* as Energias Etéreas do usuário, para distinguir entre realidade e ilusão. Esses efeitos duram um número de minutos igual ao dígito verificador do teste *mais* as Energias Etéreas do usuário.

A ilusão pode ser literalmente *qualquer coisa*, até um tamanho de 30cm cúbicos *vezes* o nível de habilidade do usuário na Canção. É claro que essa ilusão (que é feita apenas de fótons) não pode afetar nada fisicamente, mas é sempre uma boa maneira de assustar.

- *Celestial* – A Canção Celestial da Luz pode atingir qualquer alvo dentro do campo de visão do usuário com um foco de luz. A vítima sofre dano igual ao dígito verificador do sucesso *mais* a Essência gasta e também fica pasma (-2 nas perícias baseadas na Agilidade ou na visão) pelo mesmo número de rodadas.

Se o alvo desta Canção estiver na forma celestial, ele sofre dano celestial, mas não fica pasmo.

Observadores devem fazer um teste de Percepção, *mais* o nível de habilidade do usuário nesta Canção, para enxergarem o breve raio de luz e saber de que direção ele veio!

Essência Necessária: 1, máximo 3.

Grau de Perturbação: Nenhum.

Movimento

As Canções de Movimento foram descobertas pelos Ofanins, mas se espalharam por todos os cantos da Sinfonia. Cada uma rege um diferente aspecto do movimento do cosmo.

- *Corpórea* – A Canção Corpórea do Movimento não apenas garante liberdade sobre a gravidade, mas também permite que o usuário se projete em grande velocidade em qualquer direção que desejar (mas não através de matéria sólida) no plano físico.

Por um número de minutos igual ao dígito verificador de um teste de sucesso, o usuário pode voar pelo ar com sua velocidade normal de corrida *mais* um número de metros iguais ao nível da Canção, *vezes* a quantia de Essência gasta. Se a Canção terminar com o usuário em pleno ar, ele flutua até o chão, ileso.

O usuário pode carregar com ele um peso em quilos igual a 10 x suas Energias Corpóreas, *dividido* por dois.

- *Etérea* – A Canção Etérea do Movimento permite ao cantor manipular o mundo com seus pensamentos. Ele pode controlar uma quantidade de peso em quilos igual às suas Energias Etéreas, *vezes* a Essência gasta na performance, *dividido* por dois. Os efeitos duram um número de minutos igual ao dígito verificador de um teste de sucesso. Arremessar um objeto com esta Canção exige um teste da Precisão do usuário, *mais* o dígito verificador da performance, para atingir o alvo. Itens arremessados por meio desta Canção podem ser Esquivados!

O alcance em metros desta Canção é igual ao nível de habilidade do usuário e os objetos manipulados por ela podem se mover por uma distância igual à Precisão do usuário x 30cm a cada rodada. Qualquer tentativa de usar essa Canção para tirar algo da mão de alguém pode ser resistida por um teste de Força, *mais* qualquer Essência contida no objeto; um sucesso no teste de resistência nega toda a tentativa!

- *Celestial* – A Canção Celestial do Movimento permite que o cantor mude a localização de um objeto dentro da Sinfonia – ou seja, é um tipo de teletransporte. O objeto deve estar dentro do campo de visão do usuário. (É desnecessário dizer que, mesmo cego, o usuário está sempre "dentro do campo de visão" de si mesmo.) O destino deve ser algum lugar na Terra onde o usuário já esteve antes. O custo base desta Canção, 2 Essências, permite que alguém teletransporte a si mesmo e um peso em quilos igual a 10 x suas Energias Celestiais *dividido* por 2. Cada 15 quilos adicionais custam 1 ponto adicional de Essência. O nível de habilidade do usuário determina o alcance: 1, dígito verificador *vezes* 30cm; 2, dígito verificador em metros; 3, dígito verificador *vezes* 10 metros; 4, dígito verificador *vezes* 100 metros; 5, dígito verificador *vezes* 1,5km; 6, dígito verificador *vezes* 10 *vezes* 1,5km.

Como acima, o teletransporte pode ser resistido por um teste de Força *mais* a Essência de um alvo que estiver sendo segurado por alguém.

Essência Necessária: 2.

Grau de Perturbação: O dígito verificador.

Possessão

Esta Canção permite que o usuário usurpe o controle de uma veste de seu proprietário por direito – seja o proprietário mortal ou celestial. Por um número de minutos igual ao dígito verificador de um sucesso mais 10 minutos *vezes* as Energias Celestiais do usuário, ele pode possuir o corpo que pertence a outra pessoa. A veste "possuída" também é conhecida como *hospedeiro*.

A vítima pode tentar um teste de Vontade para se defender. Se tiver sucesso, ela não é possuída e o atacante não pode tentar novamente por (Vontade da vítima) horas. Se a vítima fracassar, o usuário pode usar aquela veste como se fosse sua, e quando a mente da vítima voltar, ela não se lembrará de nada do que aconteceu – esse período de tempo ficará em branco. Assim como se ela estivesse dormindo, a mente do hospedeiro pode ser encontrada vagando nos Ermos.

Numinous Corpus

Essas são Canções Corpóreas especiais, úteis tanto para o sagrado quanto para o profano, aumentando a capacidade da veste de se proteger. Por um número de horas igual ao dígito verificador do sucesso na Canção é possível fazer essas alterações corporais aparecerem e sumirem à vontade. Cada Numinous Corpus custa 1 de Essência para invocar.

Ataques realizados com Numinous Corpus usam a perícia Luta do usuário, modificada pela Acuidade da habilidade. Como de costume, *adicione* o Poder da habilidade ao dígito verificador de um sucesso para determinar o dano causado.

Quando um usuário está em sua forma celestial, esses poderes causam dano celestial!

Ácido

O usuário desenvolve glândulas de ácido em sua boca, e pode cuspir ácido em qualquer alvo dentro de um alcance igual às suas Energias Corpóreas em metros. O Poder e Acuidade desta habilidade são iguais ao nível adquirido; no entanto, ao contrário de outros Numinous Corpus, ela só pode ser usada um número de vezes igual ao dígito verificador do sucesso em sua performance antes de se esgotar. Qualquer ácido não utilizado perde sua potência depois de um número de horas igual ao mesmo dígito verificador.

Asas

Cria um par de asas que refletem a herança celestial e que se desdobram de suas escápulas. As asas duram apenas um número de minutos igual ao dígito verificador de uma invocação de sucesso *vezes* o nível da habilidade.

Ao contrário de outros Numinous Corpus, asas não tem uma função de combate. Em vez disso, elas conferem a habilidade de voar por um número de metros por rodada igual a (Agilidade x 10). Se o poder terminar com o personagem em pleno ar, as asas o levarão com segurança até o chão antes de desaparecer.

Chifres

Esses belos chifres de 15 cm atacam com um Poder de +2 e uma Acuidade de +1. Acima do nível 4, os chifres crescem para 30 cm, com um Poder de +3 e uma Acuidade de 0.

Garras

Esta Canção produz unhas retráteis de 15 cm que atacam com um Poder de +1 para cada nível desta habilidade, com uma Acuidade de +1. Do nível 4 em diante, as unhas têm 30 cm com uma Acuidade de 0. Enquanto as garras estiverem ativas, todos os testes de Precisão e Agilidade que exigem o uso das mãos sofre uma penalidade igual ao nível desta habilidade.

Língua

Cria uma língua longa e serrilhada enrolada na boca do personagem com Poder de +1 e Acuidade de +2. O alcance é igual ao nível da habilidade x 30cm.

Acima do nível 4, a língua tem espinhos e também pode causar dano à Mente em vez de dano corpóreo, à escolha do jogador.

Pés

Transforma os pés em cascos (Poder +2 no nível 1) ou cria esporas nos calcanhares (Poder +4 no nível 4 e acima). O jogador pode atacar com seus pés e mãos sobrenaturais ao mesmo tempo, desde que um ataque seja baseado na Força e o outro na Agilidade ou Precisão.

Presas

Estes dentes longos e pontudos atacam com um Poder de +1 e uma Acuidade de +4. No entanto, o jogador precisa estar muito próximo do inimigo para mordê-lo!

Cada nível de presas as aumenta em 1,30 cm. Além disso, o Poder aumenta em 1 a cada 2 níveis, enquanto a Acuidade diminui em 1 para cada nível.

Rabo

Existem três tipos de rabo: nos níveis 1 e 2 o rabo é preênsil, agindo como um ataque corpo a corpo adicional (mas com uma Acuidade de -3). Nos níveis 3 e 4 ele funciona como um porrete de carne, com uma Acuidade de -2. Em níveis mais altos ele é longo e serrilhado, sem modificador de Acuidade. O Poder do rabo é igual ao nível da habilidade.

O possessor pode usar quaisquer sintonias do hospedeiro enquanto durar esta Canção. Se elas exigirem Essência, ele deve gastar a própria – o possessor não tem acesso à Essência do hospedeiro.

Esta Canção não permite que o usuário habite uma veste de um habitante que tenha mais Energias que o possessor (ex. um diabrete com 4 Energias nunca poderia possuir o corpo de um humano normal, que tem 5 Energias).

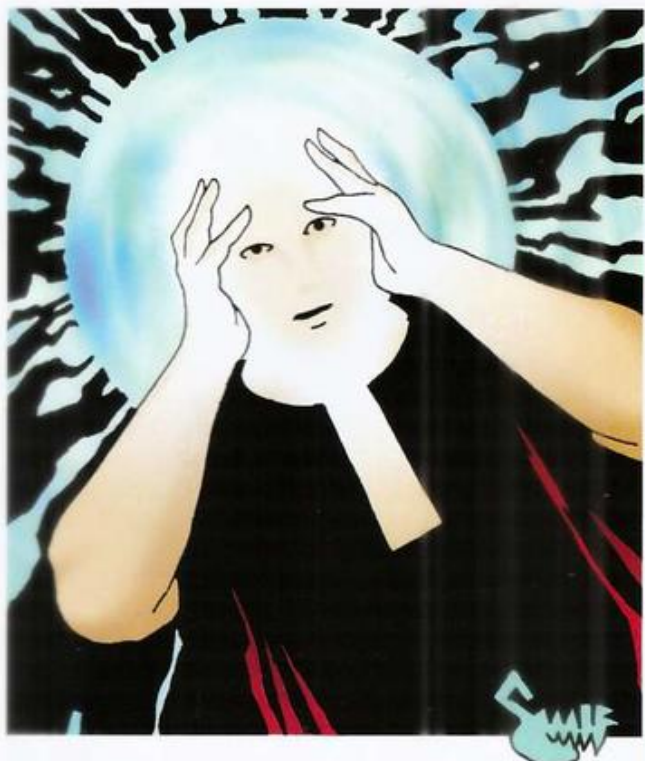
Embora esta Canção complexa funcione nos três níveis da realidade, em termos de jogo ela é tratada como uma Canção Celestial.

Essência Necessária: 2.

Grau de Perturbação: O dígito verificador *mais* o total de Energias do usuário.

Projeção

Tanto na literatura como nas lendas, o exemplo clássico de poder celestial é a habilidade de projetar sua consciência de um plano da realidade ao outro. As três versões da Canção da Projeção permitem que o usuário faça isso.

Projeção tem um custo de Essência básico de 2 Essências. Quando projetado, o usuário aparece como uma versão

translúcida e brilhante da sua forma celestial. A forma projetada não pode tocar nada ou sofrer dano físico, embora como qualquer forma celestial, pode sofrer ataques celestiais. Ele cria uma perturbação na Sinfonia (p. 54) igual ao dobro das Energias Celestiais do(s) usuário(s).

O cantor pode escolher projetar outras pessoas junto consigo, se elas o permitirem. Cada mente adicional aumenta o custo de Essência da performance em 2 e a dificuldade do teste em 1.

Enquanto o usuário estiver projetando, sua veste mortal fica inconsciente e não pode agir – exceto para os notórios multitarefas Kyriotetes, que podem usar um hospedeiro para a projeção enquanto controlam os outros normalmente. Quando alguém se projeta do plano etéreo ou celestial, sua forma nesse plano brilha com um violeta profundo, enquanto sua mente está ausente.

Não há como descobrir se uma forma corpórea inconsciente está projetando sua alma em outro lugar. Se a veste corpórea do projetor sofrer dano em sua ausência, sua mente (e a de quaisquer outros projetados junto com ele) retorna ao corpo instantaneamente, pronta para lidar com o problema. Se a veste de alguém que foi projetado junto com o usuário sofrer dano, somente o usuário fica ciente disso. Com um sucesso em um teste de Vontade ele pode terminar a Canção . . . ou pode escolher ignorar o fato. Se a veste corpórea de alguém for destruída enquanto ela estiver sendo projetada, ele está fisicamente morto . . . a não ser que seja um Shedim ou Kyriotete, que surgem no local do hospedeiro morto, em forma celestial e tem a oportunidade normal de encontrarem um novo hospedeiro.

• *Corpórea* – A versão corpórea desta Canção permite que o usuário se projete a qualquer lugar na terra que já tenha visitado. Quando utilizar esta Canção a partir do reino etéreo, o teste sofre uma penalidade de -1; quando usá-la a partir do reino celestial o teste sofre penalidade de -2.

As testemunhas da projeção não percebem automaticamente a presença do cantor. Cada pessoa dentro do campo de visão da forma projetada pode fazer um teste de Percepção, com um bônus igual ao nível de habilidade do usuário nesta Canção.

A versão corpórea da Canção da Projeção dura um número de rodadas igual ao dígito verificador do teste *mais* as Energias Corpóreas do cantor.

• *Etérea* – A versão etérea desta Canção permite que o usuário projete sua imagem em qualquer lugar dos Ermos (p. 51) que já tenha visitado e onde seja bem-vindo, ou em qualquer paisagem onírica que já tenha visitado, caso seu dono esteja dormindo. Executar esta Canção a partir do mundo corpóreo ou celestial sofre uma penalidade de -1.

A Canção Etérea da Projeção dura um número de minutos igual ao dígito verificador do teste *mais* as Energias Etéreas do usuário. Servos de Blandine e Beleth que usam esta Canção em vez de sua ressonância natural podem dobrar a duração de suas projeções etéreas nos Ermos!

• *Celestial* – A versão celestial desta Canção permite que o usuário projete a si mesmo no plano celestial. Se o usuário estiver no plano celestial, ele só pode se projetar em lugares que já tenha visitado, dentro daquele mesmo reino. (Quando estiver no Céu, ele não pode se projetar no Inferno, e vice-versa.)

Ao projetar-se a partir dos planos etéreos ou corpóreos, aplique uma penalidade de -2 no teste. Um anjo ou demônio que se projete para o reino celestial vai se manifestar onde seu Coração é guardado (p. 137, 185). Humanos, Banidos e Renegados devem estar em uma Amarra para executar esta versão da Canção da Projeção – o usuário e quaisquer convidados vão se manifestar no salão celestial do Arcanjo ou Príncipe que apoia a Amarra.

A versão celestial desta Canção dura um número de rodadas igual ao dígito verificador de um sucesso *mais* as Energias Celestiais do usuário.

Essência Necessária: 2 por pessoa projetada.
Grau de Perturbação: Energias Celestiais x 2

Proteção

Uma medida defensiva clássica entre os celestiais, as Canções da Proteção previnem ou defletem muitas das dificuldades da vida – mesmo aquelas pequenas de metal que se movem muito rápido.

Essas Canções criam defesas temporárias que se estendem por uma distância do corpo do usuário igual ao nível de habilidade *vezes* a Essência utilizada na performance x 30cm. A Proteção se move com o cantor.

• *Corpórea* – Manifesta-se como uma almofada de ar rodopiante que deflete qualquer Energia Corpórea que se aproxime. O ciclone em miniatura envolve o alvo por todos

os lados. Ele dura por um número de rodadas de combate igual ao dígito verificador de um teste de sucesso *mais* as Energias Corpóreas do usuário, durante as quais nenhum ataque físico pode passar.

• *Etérea* – Cria um campo verde de energia (observadores podem fazer um teste de Percepção para notá-lo) pelo qual nenhuma sintonia, ressonância ou ataque baseado em Essência pode passar. Ataques físicos podem passar, assim como ataques de Vontade pura. Esta Canção dura um número de rodadas de combate igual ao dígito verificador do teste de sucesso *mais* as Energias Etéreas do usuário.

• *Celestial* – O usuário pode aumentar artificialmente uma condição ambiental preexistente (tal como fumaça, névoa, escuridão ou arbustos grossos) para criar uma barreira temporária para observação. Nenhuma força celestial – seja ela uma ressonância ou sintonia – pode ver através deste escudo. Além disso, qualquer perturbação causada à Sinfonia dentro da área do Escudo é atrasada até que a Canção termine, dando ao usuário a chance de escapar antes que descubram suas ações. Esta proteção celestial dura por um número de minutos igual ao dígito verificador do sucesso *mais* as Energias Celestiais do usuário.

Assim como acontece com a Canção Etérea da Proteção, ela não defende contra invasão corpórea, mas é uma defesa garantida contra celestiais curiosos na área. Ao contrário das outras duas versões desta Canção, a Canção Celestial da Proteção é executada em uma área física específica e não se move com o usuário.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: O dígito verificador.

Sonhos

Ainda que os servos de Beleth e Blandine sejam exploradores consumados dos mundos oníricos, essas Canções permitem que outros sigam seus passos.

• *Corpórea* – Esta canção tem o mesmo efeito da sintonia Caminhar nos Sonhos (p. 110). Ela dura um número de minutos igual ao dígito verificador de um sucesso na performance, *mais* as Energias Corpóreas do usuário.

• *Etérea* – Esta Canção permite que o usuário afete os testes de perícia de um sonhador dentro do sonho por um número de minutos igual ao dígito verificador do sucesso *mais* as Energias Etéreas do usuário. Qualquer teste de perícia realizado dentro do sonho, ou qualquer dígito verificador (mas não as duas coisas), pode ser *aumentado* ou *reduzido* pelo valor do dígito verificador do sucesso na Canção. A vítima pode resistir à primeira interferência com um teste de Vontade; se resistir com sucesso, ela é expulsa do sonho. O alcance da Canção Etérea dos Sonhos é a paisagem onírica do alvo. Ele pode afetar uma pessoa dentro do alcance para cada ponto de Essência gasto.

• *Celestial* – Esta Canção permite que o usuário controle ocorrências nos sonhos de outras pessoas. (Ele precisa, primeiramente, estar na paisagem onírica do alvo.) O usuário pode *adicionar* o dígito verificador do seu sucesso na Canção ao seu teste de Vontade para afetar o resultado do sonho. Se o alvo estiver no reino de Blandine, o usuário pode esculpir um sonho esperançoso; se o sono do alvo seguir seu curso natural, ele recupera um ponto de Vontade pela manhã. De forma inversa, se o alvo está no reino de Beleth, o usuário pode esculpir um sonho horrível; quando ele termina, o alvo acorda assustado e perde 1 ponto de Vontade. Esta Canção não pode fazer com que uma Energia seja perdida.

Com um dígito verificador de 6, o usuário pode forçar o hóspede a viajar do reino de Blandine ao de Beleth e vice-versa.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: Número de pessoas afetadas.

Trovão

A Canção do Trovão cria um poderoso ataque combinado de Energias Corpóreas, Etéreas e Celestiais – uma explosão sônica por todos os três níveis da realidade.

O alcance desta Canção é de um número de metros igual ao nível de habilidade do usuário *mais* a Essência utilizada em sua performance. Qualquer um dentro do alcance dos efeitos da Canção, exceto o usuário, fica atordoado por um número de rodadas igual ao dígito verificador do teste de sucesso. As vítimas podem resistir com um teste de Vontade.

Além disso, o caos generalizado mascara todas as outras perturbações na Sinfonia por um número de minutos igual ao número total de Energias do usuário *vezes* a Essência usada na performance.

Ainda que esta Canção utilize todas as três Energias, ela é considerada uma Canção Corpórea em termos de jogo.

Essência Necessária: 1.

Grau de Perturbação: O dígito verificador *mais* o total de Energias do usuário.

DISCÓRDIA

Quando um celestial ignora sua natureza verdadeira ele recebe dissonância (p. 57) que pode se tornar Discórdia (p. 60). Essas são algumas formas que a Discórdia pode tomar.

Discórdia Corpórea

Aleijado

Personagens aleijados perderam alguma parte de sua anatomia básica, reduzindo sua Força e Agilidade naturais (à escolha do jogador) pelo nível da Discórdia. O jogador pode concentrar o dano em uma característica ou espalhar o impacto entre as duas – mas não pode reduzir nenhuma abaixo de 1. Se níveis adicionais dessa Discórdia reduziriam uma característica abaixo de 1, então esses níveis não podem ser escolhidos.

No nível 1, a vítima pode não ter alguns dedos dos pés ou das mãos. No nível 2, a perda é mais aparente; talvez a maior parte de uma mão ou pé. Se for do pé, a vítima manca levemente e corre apenas (Agilidade x 5) por rodadas. No nível 3, uma mão ou pé inteiros foram perdidos. Caso seja um pé, a capacidade de correr é *dividida* por 2. No nível 4, o personagem não tem um braço ou perna a partir do cotovelo ou joelho. No nível 5, o membro inteiro foi perdido. No nível 6 o personagem não apenas perdeu todo um membro, mas tem outro membro aleijado como se tivesse uma Discórdia de nível 2 própria.

Descolorido

Não estamos falando de características raciais, estamos falando de algo mais estranho. Quanto maior o nível de Discórdia, mais a pele do personagem afligido parece fora do normal. No nível 1, a pele pode ter um tom pálido esverdeado ou arroxeado; no nível 4, ele pode ter manchas e marcas

distintas e no nível 6, sua pele pode estar coberta de uma pequena pelagem azul ou cheia de faixas como o padrão de uma zebra. O jogador pode escolher a aflição particular de seu personagem, com a aprovação do Mestre.

Estigmas

Estigmas são ferimentos abertos que sangram continuamente, mas sem causar dano. Eles são tradicionalmente localizados nas palmas das mãos, nos pés, no lado do peito ou na testa.

O jogador deve escolher o local da Discórdia, com uma ferida aberta para cada nível de Estigma. Cobri-los funcionará por apenas 10 minutos. Depois disso, o sangue começa a passar pelas bandagens.

Esses ferimentos não vão se curar até que a Discórdia seja eliminada. A vítima sofre uma penalidade de -3 por estigma observado.

Hediondo

Esta veste é simplesmente horrível, tanto na aparência como na companhia. *Adicione* o nível da Discórdia às Energias Corpóreas e *subtraia* o resultado dos testes de reação.

Nervoso

Um personagem nervoso tem um problema nervoso esquisito, *reduzindo* sua Precisão e Agilidade pelo nível da Discórdia. Quando ele fracassa em um teste de Precisão ou Agilidade, incluindo testes de perícia, *adicione* o nível da Discórdia ao dígito verificador do teste. (Não o deixe segurar a nitroglicerina!)

Obeso

A vítima é indiscutivelmente gorda, além do normal. Para cada nível da Discórdia, o personagem obeso está 50 kg acima do peso, *reduzindo* sua Agilidade em 1.

Pálido

O personagem não apenas parece pálido, ele parece morto; está apodrecendo por dentro e cheira mal. Todo domingo ao meio dia, a vítima sofre dano em Pontos de Corpo igual ao nível da Discórdia. Outros reagem com -2 por nível de palidez – isso se dá devido ao cheiro de morte.

Percepção Danificada

Um personagem pode sofrer danos a visão, audição, tato ou paladar/olfato. Ao contrário de outras Discórdias Corpóreas, percepção danificada não altera a reação de outros personagens. Em vez disso, aumente a dificuldade de todos os testes de Percepção relevantes da vítima pelo nível da Discórdia, ou *três vezes* o nível para paladar/olfato.

Vestigium

Assim como Numinous Corpus (p. 82), Vestigium são crescimentos sobrenaturais em vestes corpóreas – exceto pelo fato de que elas não servem para nada, elas não somem quando seu personagem não as quer, e elas não parecem assustadoras, elas parecem patéticas. Alguns Vestigium típicos são: ausência de pelos; chifres rombos e esponjosos; presas danificadas e sem corte; ou membros adicionais ressecados. Por definição Vestigium não serve para nada, além de um trabalho em um show de horrores – um personagem não pode usar seu rabo vestigial para abrir um pote ou amarrar um nó; o rabo é só um calombo inútil na parte de trás das calças.

Adicione o nível do Vestigium à Percepção (com modificadores, se a vítima puder mascarar a deformidade) para descobrir se uma pessoa é capaz de perceber a mutação Discordante. Se puder, *subtraia* o dígito verificador do teste bem-sucedido de Percepção dos testes de reação do sujeito.

Vulnerável

Um personagem com uma vulnerabilidade tem uma fraqueza física específica, algo que deve evitar a todo custo.

Essa vulnerabilidade pode ser qualquer coisa – luz do sol, água corrente ou um mineral brilhante de um planeta orbitando um sol vermelho. O custo da Discórdia, por nível, varia de acordo com a frequência com que o personagem pode encontrar o objeto de sua vulnerabilidade no curso do jogo. Uma vulnerabilidade obscura, como água benta de Damasco ou um cacho dos cabelos de um corpo de 100 anos, pode valer 1 ponto por nível, enquanto um sério impedimento para que seu trabalho seja feito, como uma vulnerabilidade a prata, pode valer 3 pontos ou mais por nível, a critério do Mestre.

Quando a veste de um personagem faz contato físico com o objeto de sua vulnerabilidade, ele começa a tomar dano – um ponto por cada nível da Discórdia, a cada turno que se mantiver tocando o objeto.

Exemplo: *Vampiros tem Vulnerabilidade/3 (luz do sol). Se Vlad tem 2 Energias Corpóreas e Força 4, seu Corpo é 16 (2+2 vezes 4). Se sofrer 3 pontos de dano todo turno, ele tem 25 segundos – 5 rodadas – para sair do sol! Se não o fizer, na sexta rodada ele ficará inconsciente e, pouco depois, queimará até virar pó.*

Ofanins e Calabins Vulneráveis devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância!

Discórdia Etérea

Atado

Estar atado à sua veste corpórea é uma das coisas mais desconfortáveis que podem acontecer com um celestial – ele deve *subtrair* seu nível de Discórdia toda vez que fizer um teste de Vontade para assumir sua forma celestial e, além disso, ele nunca pode ascender ao plano celestial.

O celestial também pode estar atado a um artefato. Neste caso, ele gera dissonância se permitir que o artefato seja danificado. Sua Vontade é *reduzida* pelo valor da Discórdia para resistir a um comando de qualquer um que possua o artefato. A única vantagem de estar atado a um artefato é poder utilizá-lo como uma veste sobressalente, caso algo aconteça à veste corpórea do personagem.

Aura

Alguns celestiais se destacam na multidão. O nível de Aura do personagem é *adicionado* ao teste de Percepção dos demais – que se tiverem sucesso no teste de Percepção, serão capazes de ver o celestial pelo que ele realmente é. Eles não saberão se ele é um anjo ou demônio, mas saberão que é um celestial! Se o personagem afetado pertencer ao Bando das Lilins e o observador for um anjo, ele *saberá* que está olhando para um demônio.

Lilins com Aura devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Covarde

Um personagem covarde deve fazer um teste de Vontade, *menos* seu nível de Discórdia, antes de se colocar em uma situação perigosa. O dígito verificador de um teste fracassado determina quantas rodadas de combate ele deve evitar o conflito antes de se recompor. O dígito verificador de um sucesso determina quantas horas ele pode evitar preocupar-se com esta Discórdia.

Malakins Covardes devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Frenético

Se um personagem frenético em um combate deseja *parar* de lutar, ele deve fazer um teste de Vontade *menos* seu nível de Discórdia ou continuar atacando quem estiver a sua frente, amigo ou inimigo. Se fracassar no teste, o dígito verificador do fracasso determina o número de rodadas de combate que ele deve continuar lutando antes de poder testar novamente para suprimir sua sede de sangue.

Mercurianos Frenéticos devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Irritado

O personagem é, no geral, uma pessoa irritada. Em uma situação de conflito ele deve fazer um teste de Vontade, *menos* seu nível de Irritado para evitar tornar-se violento. Independentemente do resultado do teste, o dígito verificador determina quantas horas devem passar até que seus sentimentos de irritação voltem a ser um fator no jogo. Mas se fracassar, o personagem permanece irritado por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste *mais* seu nível de Irritado.

Elohins e Habbalah Irritados devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Medo

Uma pessoa amedrontada tem uma fobia, um alçapão que o derrubará no poço do medo irracional. Fobias de nível baixo podem ser triviais, enquanto fobias de nível elevado podem indicar psicose extrema. O medo específico de um personagem deve ser anotado, em parênteses, depois do nome da Discórdia, tal como "Medo/3 (Palhaços)".

O custo desta Discórdia varia, a critério do Mestre, dependendo de quão frequentemente o personagem pode encontrar seu medo durante o jogo. "Cobras" podem valer apenas 1 ponto, pelo menos em cenários urbanos. Algo como "computadores" ou "carne crua" pode valer 2 ou 3 pontos por nível. Mas utilize o bom senso – medos como "homens de cabelo preto" ou "carros" podem tornar o personagem impossível de interpretar.

O personagem afligido deve sobreviver a um teste de Vontade, *menos* o nível de sua fobia, ou fugir o mais rápido possível da presença do seu objeto de medo por um número de rodadas igual ao dígito verificador de um teste fracassado. O dígito verificador de um sucesso determina quantas rodadas o personagem pode suprimir seu medo antes de fazer outro teste. O Mestre deve anotar as fobias de seus jogadores para lembrar-se de colocá-las no jogo.

Querubins e Gênios com Medo devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Obrigação

Uma obrigação é um juramento forçado, uma promessa que deve ser mantida. Uma obrigação é a única Discórdia que anjos não veem como um sinal de fraqueza, mas ela sim implica que o personagem não foi capaz de cumprir uma promessa de forma natural. Uma vez que a promessa exigida pela Obrigação tenha sido cumprida, a Discórdia desaparece.

O nível da obrigação como Discórdia reflete o tempo esperado para cumpri-la. Selecione uma tarefa que seja razoável para a quantidade de tempo determinada. Uma tarefa exageradamente difícil aumenta o nível da obrigação . . . por exemplo, embora "escrever uma aventura" possa ser uma obrigação de nível 4 que leva cerca de um mês, o jogador pode reduzir o incremento ao próximo nível (uma semana!) e torná-la uma obrigação de nível 5.

Um humano sofre dano em Pontos de Corpo igual às Energias Celestiais da pessoa à qual deve a obrigação (máximo de 6) para cada incremento de tempo que se passe além do prometido. Por exemplo, se uma pessoa está sob uma obrigação de entregar algumas fotos a seu mestre demoníaco dentro de uma semana, ele vai sofrer uma ocorrência de dano para cada semana que não o fizer. Uma vez que a obrigação seja eliminada, o dano do humano será instantaneamente curado.

Um celestial recebe 1 nota de dissonância para cada incremento de tempo que se passa até que ele cumpra sua promessa, contudo, a dissonância recebida de uma obrigação não exige um teste de dissonância (p. 57). Uma vez que a obrigação seja cumprida, a dissonância associada desaparece.

Um personagem não pode comprar uma obrigação como Discórdia durante a criação de personagem, nem uma obrigação pode ser eliminada utilizando-se pontos de personagem. Se o Mestre está infligindo uma obrigação, ela deve estar relacionada a qualquer erro cometido pelo personagem que justifique ele receber essa Discórdia. A ressonância dos Lilim (p. 147) também pode infligir uma obrigação.

Nível	*Tempo*
1	Uma hora
2	Um dia
3	Uma semana
4	Um mês
5	6 meses
6	Um ano

Paranoia

Um paranoico vive em um mundo solitário. Ele *sabe* que as pessoas não lhe estão contando a verdade – elas estão planejando contra ele e não podem ser confiadas. Ele deve fazer um teste de Vontade, *menos* o nível de Discórdia, antes de acreditar no que dizem para ele. Se fracassar, o jogador deve inventar uma lógica alternativa para a situação, a mais fantástica possível. O personagem então deve agir como se acreditasse que essa nova premissa paranoica seja a verdadeira, independentemente das consequências. Quando apresentam ao paranoico provas de que suas teorias são infundadas, o jogador deve fazer outro teste de Vontade – novamente, *reduzido* por sua Discórdia – para mudar sua lógica paranoica ou continuar com a mesma premissa fantástica de antes (Uma vez que ***In Nomine*** é um jogo que trata da conspiração mais antiga do mundo, entre as forças definitivas do bem e do mal, é possível que essa premissa fantástica esteja correta. . .)

Serafins e Balserafins Paranoicos devem reduzir seu nível de Discórdia dos seus testes de dissonância.

Discórdia Celestial

Assassino

Em uma situação de combate, o personagem ataca para matar, independentemente das consequências. No começo de uma luta ele deve fazer um teste de Vontade, *menos* o nível da Discórdia, para *evitar* matar seus inimigos. O dígito verificador de um fracasso determina quantas rodadas ele lutará tentando matar antes que sua natureza assassina seja saciada. O dígito verificador de um sucesso indica quantas rodadas ele suprime sua raiva; mas se o combate continuar, ele deve testar novamente.

Cegueira Celestial

Vítimas com Cegueira Celestial *subtraem* seu nível de Discórdia dos testes de Percepção para tentar perceber a presença de seres ou efeitos celestiais. Os efeitos desta Discórdia não podem ser suprimidos.

Ganância

Pessoas gananciosas tem uma fome imensa por dinheiro e suas vicissitudes. Faça um teste de Vontade *menos* o nível da Ganância quando ele for confrontado com a oportunidade de aumentar suas posses materiais.

Gula

Celestiais não precisam comer, mas um glutão quer comer mesmo assim.

Se não tiver comido no dia anterior, a mera visão da comida fará com que o glutão precise fazer um teste de Vontade *menos* seu nível de Discórdia ou começar a comer por um número de rodadas igual ao dígito verificador do fracasso. O dígito verificador de um sucesso determina quantas horas ele pode atuar normalmente antes de ser novamente tentado por seu estômago.

Em algumas circunstâncias, o Mestre pode modificar esse teste (caso o glutão veja comida no meio de uma perseguição, etc.). Use o bom senso.

Luxúria

Personagens luxuriosos são adoradores dos prazeres da carne. Na presença de alguém atraente – qualquer um apropriado à orientação sexual da pessoa luxuriosa, com um Carisma descrito como atraente – o "sofredor" deve fazer um teste de Vontade *menos* seu nível de Discórdia para resistir à tentação de seduzir seu objeto de desejo.

Necessidade

Esta é a pior das Discórdias, pois sua mera presença previne a vítima de regenerar Essência naturalmente – sua conexão com a Sinfonia está tão desvirtuada que as energias do universo não fluem para ele em seus padrões normais. Em vez disso, a criatura com Necessidade tem alguns pré-requisitos obscuros que deve cumprir antes que possa regenerar Essência.

O Mestre é bem-vindo para aplicar seu próprio valor de pontos à Discórdia, dependendo do grau de gravidade. Uma Necessidade simples, como infligir dor a um estranho aleatório, poderia valer 1 ponto por nível, enquanto a Necessidade por sangue pode valer 2 ou mais, dependendo da disponibilidade na campanha. Outras Necessidades podem ser sexo, violência, coelhinhos fofinhos, jogos de azar, sempre à escolha do jogador. O nível da Necessidade determina quantas vezes por dia ela deve ser suprida.

Se a Necessidade do celestial for suprida e essa for sua maior Discórdia Celestial, ele não precisa fazer um teste para regenerar essência naturalmente naquele dia. Com sua Necessidade alimentada, ele regenerará a Essência.

Discórdia Aleatória

Quando um personagem é afligido por uma Discórdia, ele pode escolher aleatoriamente jogando dois dados:

Discórdia Corpórea e Etérea

2 ....Descolorido
3 ....Obeso
4 ....Pálido
5 ....Estigmas
6 ....Vestigium
7 ....Aura
8 ....Frenético
9 ....Atado
10 ....Medo
11 ....Vulnerável (escolhida pelo Mestre)
12 ....Jogue novamente na tabela abaixo.

Discórdia Celestial

2 ....Se o personagem for um anjo, ele deve jogar novamente na tabela acima; se for um demônio ele deve jogar novamente nesta tabela, e a Discórdia escolhida será 1 nível maior que antes!
3, 4 ....Cegueira Celestial
5 ....Gula
6 ....Ganância
7 ....Luxúria
8 ....Piedoso
9 ....Assassino
10 ....Necessidade (escolhida pelo jogador com a aprovação do Mestre)
11 ....Preguiça
12 ....Se o personagem for um demônio, ele deve jogar novamente na tabela acima; se for um anjo ele deve jogar novamente nesta tabela, e a Discórdia escolhida será 1 nível maior que antes!

Piedoso

Personagens com misericórdia sentem dificuldade para matar seus inimigos . . . e para Soldados em uma Guerra, isso muitas vezes é um problema. O personagem deve obter sucesso em um teste de Vontade *menos* o nível da Discórdia antes de atingir um oponente indefeso com um golpe letal. O dígito verificador de um fracasso determina quantos minutos ele deve lutar com sua moral antes de tentar novamente, caso acredite intelectualmente que deva matar o alvo.

Preguiça

Toda vez que o personagem tiver a chance, ele colocará alguém para fazer seu trabalho. Ele deve fazer um teste de Vontade, *menos* o nível da Preguiça, para iniciar uma nova tarefa ou qualquer trabalho duro em geral (qualquer coisa que envolva um teste com menos de 50% de chance de sucesso) ou buscará evitar seus deveres por um número de horas igual às suas Energias Celestiais.

Os Instrumentos

Livro II

Uma dose de um bom ácido custa cinco dólares, e por essa quantia você pode ouvir a Sinfonia Universal com Deus cantando o solo e o Espírito Santo na bateria.

— Hunter S. Thompson,
citado por William F. Buckley, Jr.

Coros de Anjos

Os Coros de anjos são criações resplandecentes de força e nobreza – eles são os agentes da ordem de Deus na Sinfonia. Eles agem dentro de certos limites definidos por Deus, pelo Arcanjo a quem servem e por si mesmos.

Cada Coro tem uma *ressonância*, uma natureza específica à qual seus membros devem ser fiéis. Agir contra essa natureza é dissonante para a Sinfonia e afasta o anjo de seu verdadeiro eu. O conflito para manter o equilíbrio pessoal em um mundo indiferente é um dos desafios de servir a Deus – parte do custo de ser um anjo.

Por Outros Nomes . . .

Serafins	Trisagionistas, Os Mais Sagrados
Querubins	Hayyoth, Os Guardiões
Ofanins	Tronos, As Engrenagens
Elohins	Dynamis, As Potestades
Malakins	Reis, As Virtudes
Kyriotetes	Colmeia, As Dominações
Mercurianos	Interseccionistas, Amigos dos Homens
Grigori	Gigantes, Os Vigias

Serafins

Os Mais Sagrados

— Eu acho que está escondendo algo de nós – disse a primeira figura, finalmente se dirigindo à pessoa largada no sofá.

— Oi? – disse o homem — eu não sei de nada!

— Mentiroso! – a segunda figura guinchou, contorcendo-se como se tivessem cuspido nela — você é uma desgraça para si mesmo por levar a falsidade a uma Sinfonia perfeita.

— Do que você tá falando cara? – riu o homem no sofá, voltando para seu programa de TV — e eu achando que vocês estavam falando sério.

— Só estou dizendo a verdade – disse o primeiro anjo, sinalizando seu parceiro com o polegar — e acredite em mim, ele sabe da verdade.

Altos e orgulhosos, os Serafins se destacam como o mais divino dentre todos os Coros Celestiais, criados da essência de tudo o que é perfeito.

De todas as criaturas sagradas, sua relação com a Sinfonia é a mais profunda, ressoando dos níveis mais fundamentais da realidade abstrata.

Ressonância

Quando um Serafim está prestando atenção, mesmo que só um pouco, ninguém – humano ou celestial – pode mentir para eles sem que lhe pareça falso. Uma mentira é uma mácula espalhada pela criação, inegável a um Serafim perceptivo. Estes anjos definitivamente não gostam de cultura pop e não suportam assistir televisão.

Sua preocupação com a verdade e sua notória falta de moderação ao expressá-la os tornam muito, muito desagradáveis para alguns anjos, especialmente para os Mercurianos (p. 103). Poucos Serafins – o mais divino de todos os Coros e o mais distante do que é ser humano – têm algum senso de trato. Eles muitas vezes se encontram em situações desconfortáveis, nas quais se sentem obrigados a apontar uma verdade que outros elegantemente ignoravam. De qualquer forma, eles abominam lidar diretamente com os humanos e os anjos de outros Coros já aprenderam quando tomar o controle da situação das mãos dos socialmente inábeis Serafins. Isso impressiona principalmente aos Mercurianos, diplomatas por natureza.

Dissonância

Não é que um Serafim não possa mentir, mas já que isso vai contra a sua natureza básica, isso lhe causa muita angústia e gera dissonância. Para evitar isso, muitos Serafins se tornaram adeptos da arte de "despistar a conversação". Não é tanto uma perícia quanto é uma racionalização e eles recorrem a isso quando são confrontados com perguntas desconfortá-

Resultados do Dígito Verificador dos Serafins

1 ...... Você sabe se o interlocutor sabe ou não que está mentindo.
2 ...... Você sabe a informação acima – e, se o interlocutor mentiu, qual afirmação ele pensa que é mais falsa.
3 ...... Você sabe as informações acima – e porque o interlocutor escolheu mentir ou dizer a verdade como a conhece.
4 ...... Você sabe as informações acima – e o que o interlocutor pensa ser a verdade.
5 ...... Você sabe as informações acima – e se o interlocutor realmente sabe a Verdade.
6 ...... Você sabe as informações acima – e qual é a Verdade.

veis. Serafins estão sempre divididos entre falar a verdade em todas as coisas e cumprir o dever angelical de manter segredos importantes – tal como manter os humanos ignorantes das verdades sobre a Sinfonia.

Um Serafim pode achar desagradável ficar em um lugar enquanto alguém – especialmente outro anjo – diz uma mentira, mas ele não fará nenhum esforço para esclarecer uma situação se isso puder revelar mais do que ele gostaria sobre si mesmo.

Costumes e Aparência

Devido ao distanciamento concedido por sua grande divindade, os Serafins normalmente têm uma melhor perspectiva das coisas do que aqueles mais próximos da mente humana. Dentre os membros do mesmo posto de outros Coros, a opinião de um Serafim é a palavra final; apenas anjos de maior posto podem ignorá-los.

Em sua forma celestial, um Serafim aparenta ser uma serpente alada de muitos olhos. Na Terra, a veste corpórea de um Serafim é, geralmente, alta e magra, de dedos longos e ossudos, limpa e arrumada. Seus movimentos são suaves e precisos, como deve ser a nobreza celestial.

Embora os Serafins não sejam as criaturas perfeitas que aspiram ser, os outros anjos têm muito respeito por eles. Felizmente, é parte da natureza de um Serafim agir de maneira a merecer esse respeito.

Eles preferem pensar em si mesmos como instrumentos de corda, de harpas a pianos, com a doçura e clareza penetrantes que permanecem no ar depois que a própria nota musical se foi. Você não viveu até ouvir um Serafim tocar um violino.

Mecânica de Jogo

Os Serafins têm a habilidade de buscar a verdade dentro do coração dos homens. A verdade, por natureza, pode ser elusiva; mecânicas de jogo, contudo, não podem. Elas devem ser claras o bastante para resolver a maioria dos problemas que possa surgir durante o jogo. Se dificuldades surgirem, como acontece quando se debate "a verdade", é importante que o Mestre coloque as regras de maneira consistente, para que os jogadores sintam que estão sendo tratados de maneira justa.

Em termos de jogo, existem dois tipos de verdade a serem consideradas: a verdade como o interlocutor a compreende e a Verdade absoluta como a Sinfonia a conhece, o fato real do porquê as coisas são. "A lâmpada é verde": Sim, ela é. É raro que as pessoas digam esse tipo de verdade; a maioria das "verdades" é, na verdade, uma opinião da observação, comparando ou contrastando perspectivas: "Ele é enorme!".

Quando um Serafim invoca sua ressonância, a próxima coisa que ele ouvir que relate um fato ou expresse uma opinião, será examinada pela sua precisão em relação ao ponto de vista do interlocutor na Sinfonia e, se o Serafim tiver sorte, como isso se relaciona com a Verdade maior. Isso dura por dez minutos *menos* um minuto para cada ponto do dígito verificador do teste de ressonância bem-sucedido. Portanto, um Serafim que aciona sua ressonância com sucesso com um dígito verificador de 3 fica sintonizado com a verdade (em um grau de acordo com a tabela acima) por sete minutos.

Opiniões, por sua natureza, são subjetivas. Ao contrário de fatos, elas não podem ser julgadas contra uma medida universal de verdadeiro ou falso – "Esse jogo é péssimo!" – mas as pessoas ainda podem mentir sobre suas opiniões, e um bom Serafim sabe dizer quando elas o fazem.

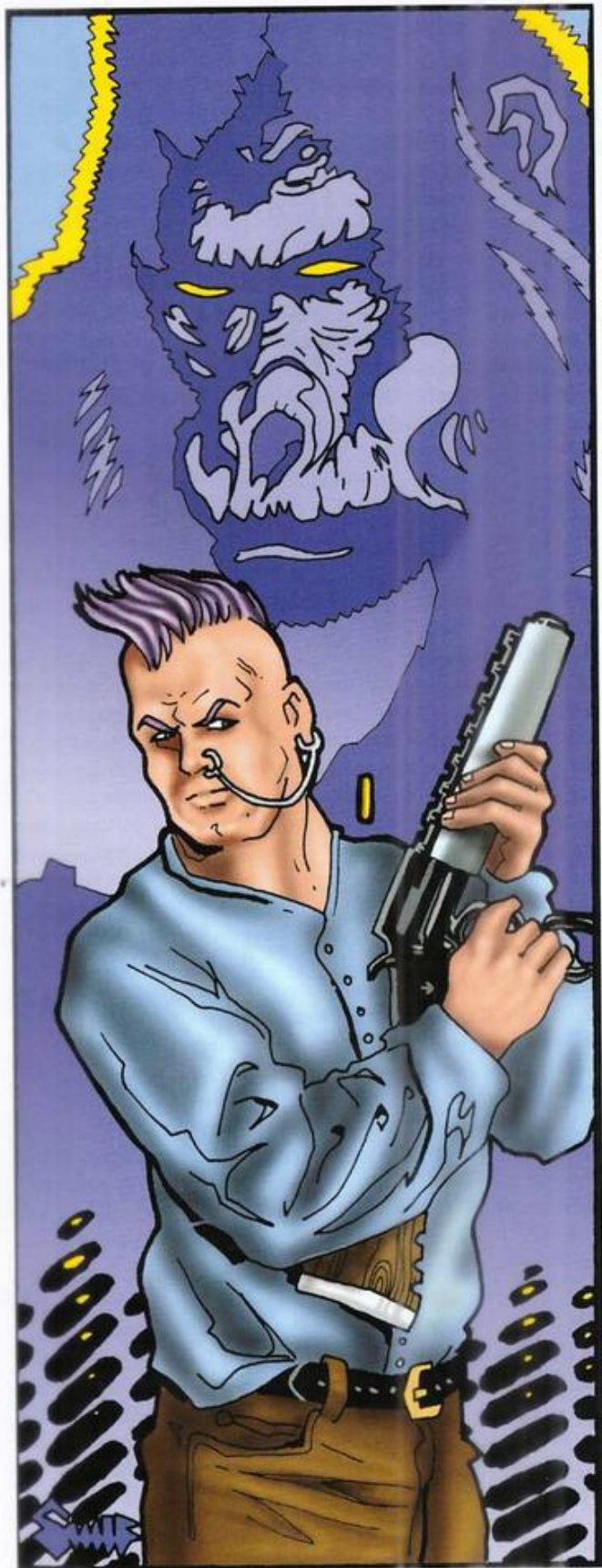
Nota aos jogadores: Lembre-se que este é um poder celestial e não algo para se brincar. Se utilizá-lo muito por capricho e falhar feio por acidente, o resultado vai perturbar seu relacionamento com a Sinfonia por algum tempo, da mesma forma que seus ouvidos doem quando você se senta muito próximo às caixas de som em um concerto. (Consulte a p. 56.)

Nota para o Mestre: Lembre-se que os Serafins não são estúpidos; eles podem "sentir" a diferença entre afirmações literais e metafóricas. Mestres que abusam da confiança do jogador enganando-os, propositalmente, e se escondendo por trás de semântica podem desaparecer de repente como um aviso para outros.

Querubins

Os Guardiões

"Tu não temerás os terrores noturnos, nem a flecha que voa à luz do dia, porque aos seus anjos ele mandou que te guardem." – Salmo 91

O querubim se apressou por entre a multidão, aproximando-se do candidato com a palma aberta. O humano segurou a mão estendida do anjo da mesma forma que cumprimentava outras incontáveis no caminho de sua campanha. O anjo travou o olhar no homem e o resto do mundo sumiu por um segundo.

— Eu protegerei você – disse o Querubim.

O candidato ficou sem palavras, confuso, até que o movimento da multidão e os empurrões de seus homens o levaram até sua limusine.

O anjo colocou um cigarro nos lábios e o acendeu, observando o longo carro branco se afastar com sua escolta. Aumentando sua percepção celestial, ele podia sentir o candidato conforme este se movia pela Sinfonia, um pulsar constante em direção ao centro.

Ele subiu em sua motocicleta e o seguiu por uma rua paralela. Ele estaria literalmente condenado se deixasse algo acontecer com esse homem.

De grande coração e força de vontade, os Querubins são os mais confiáveis e fanaticamente leais dentre os Coros celestiais. Se os Serafins são a nobreza celestial, então os Querubins são seus cavaleiros de armadura brilhante, guardiões das coisas importantes.

Ressonância

Os Querubins foram criados das estoicas forças da estabilidade. Sua relação com a Sinfonia é de devoção completa – com um toque eles podem se sintonizar com algo (ou alguém), e enquanto este objeto existir no plano corpóreo, seu protetor perceptivo poderá sentir sua localização e condição geral. Caso seja destruído ou esteja em perigo mortal imediato, ele saberá instantaneamente.

Este tipo de obstinação é a expressão mais básica de sua natureza: constante e sólida, consciente e vigilante. Esse pensamento simplório é completamente alienígena para os Kyriotetes, cuja natureza múltipla parece muito confusa para os Querubins. Os Querubins e Kyriotetes, que representam os arquétipos animais na sociedade Celestial, são conhecidos por se irritarem mutuamente.

Dissonância

Para um Querubim, trair sua devoção é o maior dos pecados, e gera dissonância. Enquanto estiver sintonizado a algo, ele é seu protetor – seu anjo da guarda – e não fará nada que possa feri-lo. Apenas o contato físico e a força de vontade podem remover a atenção divina de um Querubim. Fracassos na tentativa de se desconectar de uma sintonia também são dolorosas; uma "traição" sem sucesso por meio dessa rejeição também gera dissonância.

Devido a esses perigos, os Querubins são seletivos ao aplicar sua ressonância, buscando a melhor forma de lidar com situações difíceis, mantendo sua integridade. Não existe nada pior que oferecer sua devoção de forma estúpida para algo indigno de respeito.

Mas independentemente da aplicação de sua ressonância, um Querubim nunca deve trair seu Superior, seus amigos, seus ideais ou a si mesmo. Fazê-lo seria colocar-se abaixo da sua capacidade para a nobreza, o primeiro passo pelo curto caminho da malevolência egoísta. Por essa razão eles muitas vezes entram em conflito (às vezes em vão) para não dividir sua lealdade.

Resultados do Dígito Verificador dos Querubins

1 ..... O personagem sabe a direção do objeto sintonizado.
2 ..... O personagem também sabe a condição geral, incluindo perigos não imediatos e não letais.
3 ..... O personagem também sabe a distância aproximada do objeto (em quilômetros)
4 ..... O personagem sabe a direção do objeto sintonizado, sua condição geral e sua distância aproximada (em metros).
5 ..... O personagem sabe todas as informações anteriores e também se ele está se movendo ou não.
6 ..... O personagem sabe de tudo isso, mas também sabe se ele está correndo perigo, mesmo que seja nos planos mais remotos de um inimigo.

Costumes e Aparência

Querubins se movem lentamente com muito propósito, seus olhos brilhantes não perdem nenhum detalhe de seus arredores. Suas vestes humanas normalmente são baixas e robustas, compactas e poderosas. Em sua forma celestial, Querubins se parecem com imensos animais alados – leões, ursos, etc. – envolvidos em auréolas douradas. Ainda é um mistério o motivo pelo qual os artistas ocidentais, há muitos séculos atrás, começaram a retratá-los como bebês fofos alados. Os Querubins não ficaram felizes; a maioria suspeita de influência diabólica.

Como os maiores protetores celestiais, os Querubins são os melhores anjos para guardar suas costas – e, embora um Querubim possa dizer que não precisa de proteção, os melhores anjos de outros Coros, a exemplo dos grandes Querubins, cuidam deles ainda assim.

Musicalmente, os Querubins preferem trompas de uma mão antes do pôr do sol; à noite, eles sacam seus saxofones.

Mecânica de Jogo

A ressonância de um Querubim é para a localização. Eles podem se sintonizar a tantos itens diferentes quanto sua quantidade de Energias. Um querubim gera dissonância quando permite que um objeto ao qual está sintonizado seja destruído (tenha sua Força reduzida abaixo de zero), embora isso não remova sua ressonância. Caso um objeto ao qual o Querubim esteja sintonizado seja quebrado e suas partes separadas, ele só poderá detectar as peças individuais ao obter um dígito verificador de 6. Caso ele possa restaurar o item destruído ao seu estado completo – improvável no caso de seres vivos – a dissonância da destruição gerada desaparece.

Um sucesso em um teste de Vontade pode cancelar uma sintonia. Um fracasso nesse teste ressoa uma nota de dissonância.

Ofanins

As Rodas

Eu apliquei pressão ao ferimento da criança, esperançoso de que a direção imprudente do Ofanita não tornasse as coisas ainda piores. Você tem que tomar cuidado com esses caras – eles são rápidos, mas é impossível saber no que eles estão pensando ou o que vão fazer a seguir.

— Esquerda-esquerda-esquerda! – eu gritei, gesticulando loucamente.

— Por aqui é mais rápido – ele disse sorrindo, com os lábios curvados, virando o volante para a direita — eu posso sentir.

Maníacos e fugazes, ansiosos por ação e ligados no 220 – os Ofanins são os "Sem Destino" do reino celestial. Forjados da essência da velocidade e da loucura, eles são os instrumentos mais rápidos do Céu e, uma vez colocados em movimento, tornam-se forças de ação implacáveis e incontroláveis.

Ressonância

A ressonância de um Ofanim é o movimento. Eles nunca param e vivem em uma busca por ação quase abrasiva. Os Ofanins são o Coro que mais produz resultados tangíveis a curto prazo. Toda vez que um Ofanim precisa ir a algum lugar, sua percepção divina da Sinfonia instantaneamente revela o caminho mais rápido. Ele nunca vai preferir a estrada turística quando o outro caminho é mais rápido. Como eternos viajantes, eles têm um conhecimento intuitivo dos caminhos da terra. Ofanins que habitam grandes cidades são particularmente úteis e sua habilidade de navegação parece realmente milagrosa.

Eles também são criaturas muito peculiares (algumas pessoas preferem o termo mais tradicional: "Insanos"). Mesmo para os padrões celestiais mais liberais, eles parecem loucos. Um típico Ofanim gosta de assistir televisão enquanto anda de um lado para o outro, uma mão presa ao controle remoto enquanto troca rapidamente de canais, resmungando alto e gesticulando como um macaco aranha sob o efeito de anfetaminas.

Dentre todos os Coros Celestiais, os Malakins são quem têm a maior dificuldade em lidar com os Ofanins; a frivolidade enlouquecida dos velocistas é diretamente contrária à seriedade fria da casta dos guerreiros.

Dissonância

A dissonância principal dos Ofanins é a inação. Quando eles veem a oportunidade de se submeter à sua natureza móvel, eles se sentem compelidos a fazê-lo. Estar aprisionado, atado ou, de outra maneira, impossibilitado de agir é assustador para um Ofanim, mas estar fisicamente livre para agir e não o fazer é motivo de pânico. A inação frente a uma compulsão irresistível é muito dissonante e já foi responsável por enviar muitos Ofanins à sepultura – ou ao Inferno.

Costumes e Aparência

Em suas vestes celestiais, Ofanins se parecem com rodas de fogo gigantes, rodopiando pelos céus. Sua veste humana reflete sua natureza maníaca: olhos arregalados, lábios finos e magrelos, cabelos desgrenhados e despenteados, irradiando o calor de um coração que bate rápido demais. Seus olhos podem demonstrar loucura, mas não mostram nenhum traço de medo.

Correndo de um canto a outro do mundo, eles são os cruzadores de fronteiras e os mensageiros, viciados no trabalho celestial e trabalhando no mais alto nível de pressão. Os outros Coros respeitam os Ofanins, embora, por vezes, tenham pena deles.

Ofanins são criaturas de percussão. Nos tempos modernos isso se traduz nos pratos da bateria e na frequência tecno europeia, a 140 BPM.

Mecânica de Jogo

A ressonância de um Ofanim é o movimento. Em termos de jogo, isso funciona de três maneiras diferentes.

Em primeiro lugar, o dígito verificador de um teste de ressonância bem-sucedido pode ser *adicionado* ao número alvo de qualquer teste de Agilidade ou de uma perícia associada. É necessário dizer qual teste será aprimorado antes de testar a ressonância; o modificador de ressonância só funcionará para aquela perícia.

Não há penalidade por fracassar no teste de ressonância. No entanto, em caso de sucesso, fracassar no teste de Agilidade (ou perícia) gera dissonância quando o dígito verificador do fracasso é 6 ou mais. Modificadores de perícias obtidos através da ressonância não são cumulativos; o Ofanim gera dissonância se não utilizar o modificador de perícia antes de invocar novamente sua ressonância.

Segundo, um Ofanim pode *adicionar* o dígito verificador de um teste de ressonância bem-sucedido ao número alvo de qualquer teste da perícia Conhecimento de Área. Já que esses anjos têm um conhecimento inerente dos padrões de uma localização na Sinfonia, eles são capazes de "sentir" o caminho em relação a qualquer local genérico – "a loja de conveniência mais próxima" – ou um lugar específico – "o posto de gasolina mais próximo, que venda diesel". Essa ressonância só funciona para locais estabelecidos que existam no consciente público e não para encontrar o caminho para um objeto em particular; essa é a função dos Querubins. O Mestre deve aplicar penalidades ao teste de perícia se os resultados desejados são muito específicos ("2708 Charlesworth") ou subjetivos ("o melhor lugar para comprar CDs").

Terceiro, ao invocar sua ressonância, um Ofanim pode viajar por uma quantidade de quilômetros igual ao dígito verificador do teste bem-sucedido – em um minuto! – quando estiver em sua forma celestial. Ele testa novamente para cada minuto que quiser continuar. Isso faz com que seja muito fácil para eles viajar rapidamente pelo mundo corpóreo, mas pode comprometer a discrição, além de possibilitar que ele sofra dano celestial.

ELOHINS

AS POTESTADES

— E quando foi a última vez que você viu sua filha? – perguntou o Elohim para a mulher em prantos.

— Ó Deus, Ó Deus – ela gritava — Ó Deus.

— Por favor, senhora – ele disse, colocando uma mão gentilmente em seu ombro. Ele não precisava invocar sua ressonância divina para saber o que ela estava sentindo. — Por favor. Quando foi a última vez que viu sua filha, e qual era o limite de crédito no cartão roubado?

— Você não liga para o que estou sentindo – a mulher resmungou com os olhos marejados.

— Você não tem coração – o anjo fechou os olhos e contraiu os lábios.

— Não sou sem coração – ele sussurrou — não, não, não, sou apenas contido, e por necessidade, eu lhe garanto.

Calmo e contido, o Elohim se encontra, indiferente, no meio da escada divina. Eles são a expressão de equilíbrio da Sinfonia, o comprometimento entre pensamento e sentimento, o Dó central do Coro Celestial.

Ressonância

Idealmente, a percepção dos Elohins é objetiva, completamente desprovida da mácula do preconceito. Apenas olhar para alguém dá ao Elohim um sentimento imediato da psique de uma pessoa, suas emoções e como elas se encontram naquele momento. Um Elohim perceptivo pode usar seu conhecimento para predizer corretamente como uma pessoa vai reagir naquele momento a qualquer ação, a menos que haja uma intervenção de forças celestiais.

É a natureza reservada dos Elohins que lhes permite tirar proveito de suas percepções; um bom Elohita nunca se rebaixa a "escolher lados", exceto pela influência ou instrução direta de um Arcanjo. Elohins negam a si mesmo um ponto de vista pessoal para se render à glória de uma existência como instrumento da Sinfonia.

Eles não têm nenhum conflito particular com nenhum dos outros Coros. Como encarnação do equilíbrio, eles reconhecem o propósito de cada Coro e não são especialmente a favor de nenhum. Os outros Coros, ainda que tenham um respeito recíproco, acham que os Elohins se focam demais na floresta, perdendo assim, a visão das árvores. Anjos mais extrovertidos acham os Elohins enfadonhos por sua maneira reservada, vazios em sua falta de paixão e frustrantes em sua falta de habilidade de buscar uma única perspectiva subjetiva e tomar uma posição.

Dissonância

Subjetividade é dissonante para os Elohins. Eles formam suas opiniões a partir de fatos confiáveis e de observação cuidadosa (a subjetividade inerente da observação é um tópico de dis-

Resultados do Dígito Verificador dos Elohins

1 ..... O personagem entende o estado emocional atual do alvo – atormentado, calmo, lento, melancólico, etc. – de uma maneira geral.
2 ..... O personagem entende o estado emocional atual do alvo e uma única emoção forte – medo, confusão, amor, etc.
3 ..... O personagem entende as questões acima e a motivação atual da emoção – medo (por que o personagem está prestes a matá-lo), confusão (porque ele acabou de perder o emprego), etc.
4 ..... O personagem entende o estado emocional atual do alvo, suas duas emoções mais fortes e suas motivações atuais.
5 ..... O personagem entende as questões acima, assim como a forma com que o alvo reagirá a qualquer única ação.
6 ..... O personagem entende as questões acima, assim como a forma com que o alvo reagirá a quaisquer duas ações.

Em termos de jogo, uma "ação" significa qualquer coisa que possa ser feita em uma rodada de combate. Use o bom senso: queimar uma bandeira é uma ação, mas queimar uma bandeira enquanto se corre pelado pela rua cantando o preâmbulo da Constituição seriam duas ações (três, se você ainda não está nu).

cussões inflamadas do Coro), mas não se permitem agir com a vaidade que poderia ditar a paixão.

Isso não quer dizer que eles não sintam emoções: os Elohins só não se permitem reagir a elas. Quando um Elohim altera a natureza da Sinfonia por um desejo egoísta, ele se coloca em um ponto mais subjetivo, para longe da graça e mais próximo da danação.

Costumes e Aparência

A opinião de um Serafim, focada fortemente "nas ideias do partido", é supostamente a palavra final em um debate celestial. Mas antes da última palavra ser dita, o conselho mais procurado é o dos Elohins.

Ao contrário dos Serafins, eles não estão acima do trabalho sujo. Eles podem ser encontrados tanto em bares e bordéis como em livrarias e embaixadas diplomáticas. Nenhum desses lugares faria um Elohim se sentir desconfortável; eles não julgam se um lugar é melhor que outro, estão acima disso – você está onde está e, se quiser estar em outro lugar, vá para lá.

No plano celestial, os Elohins têm uma forma vagamente humana, com características amaciadas e idealizadas. Eles são andróginos (embora assexuados seria uma descrição igualmente boa), com pescoços compridos e normalmente sem cabelos, e com grandes olhos perceptivos.

Em geral, falta aos Elohins a presunção para cair em muitas das armadilhas que levaria um anjo a cair, e nutrem o propósito definitivo de uma objetividade perfeita. Contudo, embora o maior objetivo de um Elohim seja extirpar de si mesmo a subjetividade da paixão, os outros anjos temem esse sucesso – os principados do Inferno estão cheios de anjos sem coração.

E em relação à música, embora os Elohins raramente deixem suas emoções à mostra, eles têm uma certa afeição por (e se identificam estranhamente com) sinos, carrilhões e xilofones.

Mecânica de Jogo

A ressonância do Elohim para a emoção, assim como a ressonância do Serafim para com a verdade, é uma visão estranhamente objetiva de uma das experiências humanas mais subjetivas. O dígito verificador de um teste de ressonância bem-sucedido determina o grau de precisão com o qual o anjo lê as emoções do alvo. A barra lateral apresenta mais detalhes.

Mas lembre-se; essa observação proveniente da Sinfonia não leva em consideração as atividades de Energias Celestiais, como por exemplo, se o alvo não estiver agindo por vontade própria. Não se trata de precognição, mas é bom o bastante para botar pra quebrar.

Malakins

As Virtudes

Eu segurei a criatura enquanto Carlos a amarrava no poste. Nós nos afastamos assim que ele terminou, e a observamos se debater e chutar a poeira do chão em um grande círculo. Quando parecia que ela iria arrancar o poste com seus trancos, Carlos a acertava com um sarrafo que arrancou do barraco.

— Tem certeza que ela é um demônio? – eu perguntei.

— Isso, – ele me corrigiu com uma carranca — é um isso. Nenhum humano teria dado o trabalho que essa coisa deu, e é um sorvedouro tão grande de egoísmo que acredito ser um Balserafim.

Ele riu, balançando o sarrafo como um rebatedor subindo para sua posição.

— Veja – ele riu, acertando a criatura bem no meio da cara, gerando um spray de sangue em seu vestido de cetim. Ela, aquilo, gritou, arranhando o colar em seu pescoço. Eu instintivamente me curvei, esperando o tipo de repercussão que surge na Sinfonia quando você machuca um humano, mas não houve nada.

— Veja – ele riu, acertando outra pancada forte no demônio — isso é o que acontece com um Serafim quando eles ficam maus.

— E o que acontece com um Malakim quando eles ficam maus? – eu perguntei.

Ele abaixou o sarrafo e olhou a criatura sangrando.

— Malakins não ficam maus – ele murmurou.

Malakins incorporam a pureza da honra do Céu e a rapidez de sua fúria. Ninguém mais tem o direito de ser tão abertamente arrogante, dolorosamente tirânico, frequentemente cruel e, geralmente, destrutivo como são os Malakins.

Ressonância

A ressonância de um Malakim é a honra, um alicerce de integridade que para eles é mais sagrado que suas próprias vidas. Eles podem ver em um humano a pureza de sua natureza e a virtude de seus princípios – quão egoísta ou altruísta é a natureza daquela pessoa, e se ela tenta ser melhor que aquilo ou se afundar completamente. Um Malakim perceptivo consegue achar o mal na multidão. Um humano que atraia a atenção de um Malakim pode relaxar. Dentro de 30 segundos, ele não estará mais com os problemas que estava ou estará a caminho da segurança da próxima vida.

Tudo é muito sério para os Malakins e eles sempre se sentem na obrigação de fazer o máximo de diferença que puderem. Os Malakins exigem honra daqueles à sua volta. Eles não têm tempo de consertar cada dejeto humano que encontram, mas também não se afastam quando claramente a honra está em falta. Existe uma guerra acontecendo, pessoas estão morrendo, e tudo o que os Malakins exigem de seus servos e pares é disciplina e respeito.

Dentre os outros Coros, os Ofanins são os que menos aceitam essa seriedade urgente dos Malakins, sempre desejosos em vê-los encarar uma contradição fatal em sua honra para saber até onde realmente vai sua força mental.

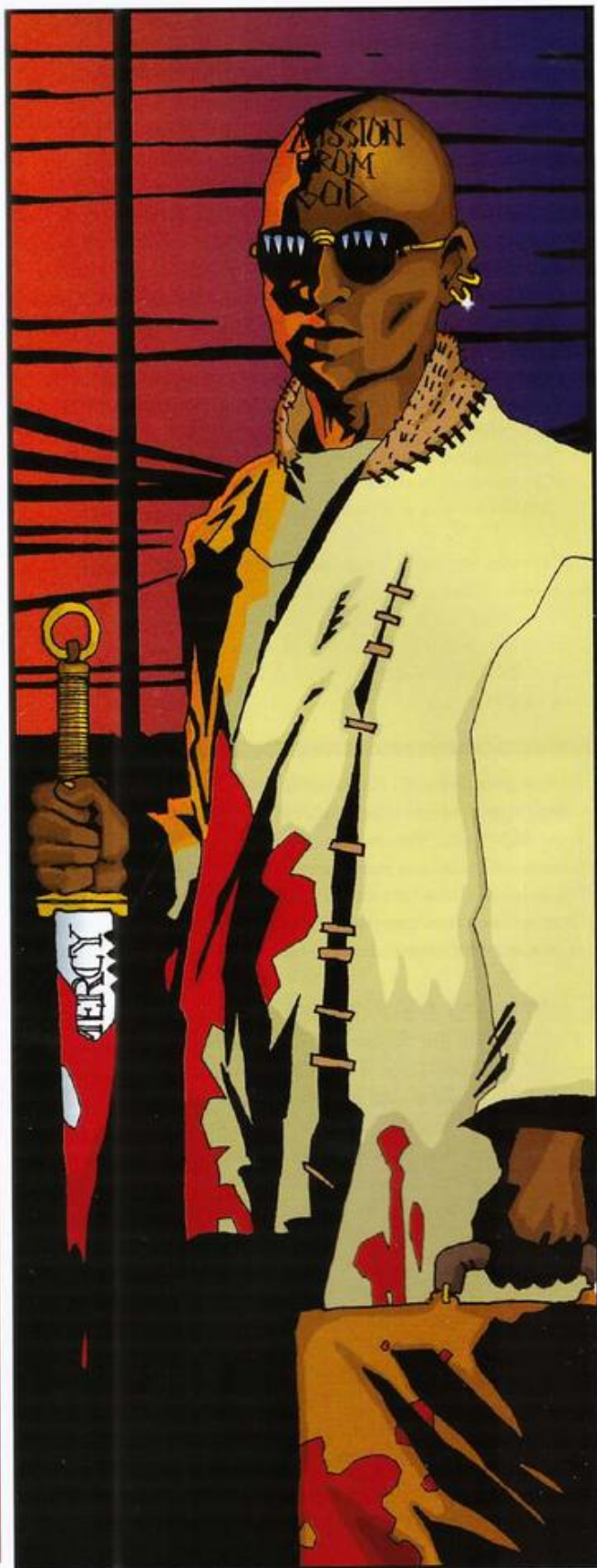
Dissonância

Naturalmente, a maior dissonância para um Malakim é a desonra. Ele prefere ter suas Energias arrancadas de sua alma, uma a uma, a fugir do seu dever, seja ele real ou imaginário.

Não existem Malakins Caídos, eles adoram seus trabalhos. Eles usam isso como evidência de que são incapazes de Cair, mas outros anjos – sem negar a força do caráter dos Malakins – especulam que esse é mais um sinal do quão sérios eles são sobre policiar-se. (Consulte o *Arcanjo Dominic*, p. 114, para mais informações.)

E com a habilidade de reconhecer a honra, vem o desejo de tê-la em si mesmo. Cada Malakim tem seu próprio código de honra, baseado em seus princípios pessoais de certo e errado, que ele espera que aqueles à sua volta sigam – o que pode tornar os encontros com outros Malakins muito interessante. Um Malakim normalmente tem pelo menos quatro juramentos em relação a seus códigos de honra; a maioria tem mais, mas dois deles são constantes.

Em primeiro lugar, um Malakim nunca permitirá que o mal viva quando isso depender de sua escolha. Se alguém ver um Malakim dizendo a um demônio capturado que ele pode viver se cooperar, então acabou de ver um Malakim mentir a um pobre coitado de um demônio que está prestes a morrer.

Segundo, um Malakim nunca se renderá em batalha, nem se permitirá ser capturado pelos exércitos de Lúcifer. Render-se ao Inferno seria desonrar o Céu. A morte é preferível. A maioria dos Malakins está acostumada à morte corpórea. Eles passaram por isso centenas de vezes e não são afetados pelo Trauma.

Resultados do Dígito Verificador dos Malakins

1 ..... O personagem sabe a coisa mais nobre ou desonrosa que o alvo fez na última semana, relacionada a seus próprios princípios morais.

2 ..... O personagem sabe a coisa mais nobre e desonrosa que o alvo fez na última semana, relacionadas a seus próprios princípios morais.

3 ..... O personagem sabe as três coisas mais nobres ou desonrosas que o alvo fez no último ano, relacionadas a seus próprios princípios morais.

4 ..... O personagem sabe as três coisas mais nobres e desonrosas que o alvo fez no último ano, relacionadas a seus próprios princípios morais.

5 ..... O personagem sabe a maior virtude e o pior pecado da pessoa.

6 ..... O personagem sabe a altura e a profundidade que realmente aspiram o espírito de uma pessoa, assim como o seu potencial para a divindade ou a malevolência na Sinfonia. Isso não permite que um Malakim detecte um demônio automaticamente – existem muitos humanos que são mais egoístas que a maioria dos Diabólicos – exceto pelos Balserafins. Como eles são os mais egoístas dos demônios, um Malakim extremamente perceptivo saberá reconhecer um Balserafim.

Costumes e Aparência

Em suas formas celestiais, os Malakins se apresentam como figuras humanas sombrias, com grandes asas negras que refletem tons roxos na luz. Como os Querubins, os Malakins não buscam nada elaborado em suas vestes humanas. Em relação às suas roupas, eles são práticos, mas preferem pele animal verdadeira, de preferência de animais que eles mesmo caçaram e mataram.

Como o Coro celestial mais honrado, suas ações podem parecer impiedosas, mas sua motivação é inquestionável. Contudo, por sentimentos de cautela e autopreservação, os outros anjos observam os Malakins cuidadosamente, ficando a favor das Virtudes.

Aqueles Malakins que se dão ao trabalho de refletir sobre o tema, pensam em si mesmos como bumbos pesados, dando ritmo a Sinfonia com o trabalho de suas mãos fortes e corações frios.

Mecânica de Jogo

A ressonância de um Malakim se relaciona com a sua honra pessoal, ou a falta dela. Com um teste de ressonância bem-sucedido, o Malakim pode analisar alguém e fazer um julgamento rápido sobre sua integridade. Compare o dígito verificador do teste com a tabela para uma descrição do grau de sucesso da ressonância. Quando a tabela diz "nobre ou desonroso", o Mestre pode escolher que informação fornecer ao jogador.

Kyriotetes

As Dominações

No corpo de Karl Anderson, um jovem escriturário, eu andei silenciosamente pelo estacionamento. No corpo de um pequeno pássaro, eu voei sobre o asfalto, passando por meu hospedeiro humano, até que avistei o ladrão. Ele se escondeu entre uma minivan e uma Mercedes.

Eu pousei no teto da Mercedes e comecei a piar. O ladrão olhou para cima e, ao mesmo tempo, eu saltei da esquina atrás dele e o deixei inconsciente com uma única pancada.

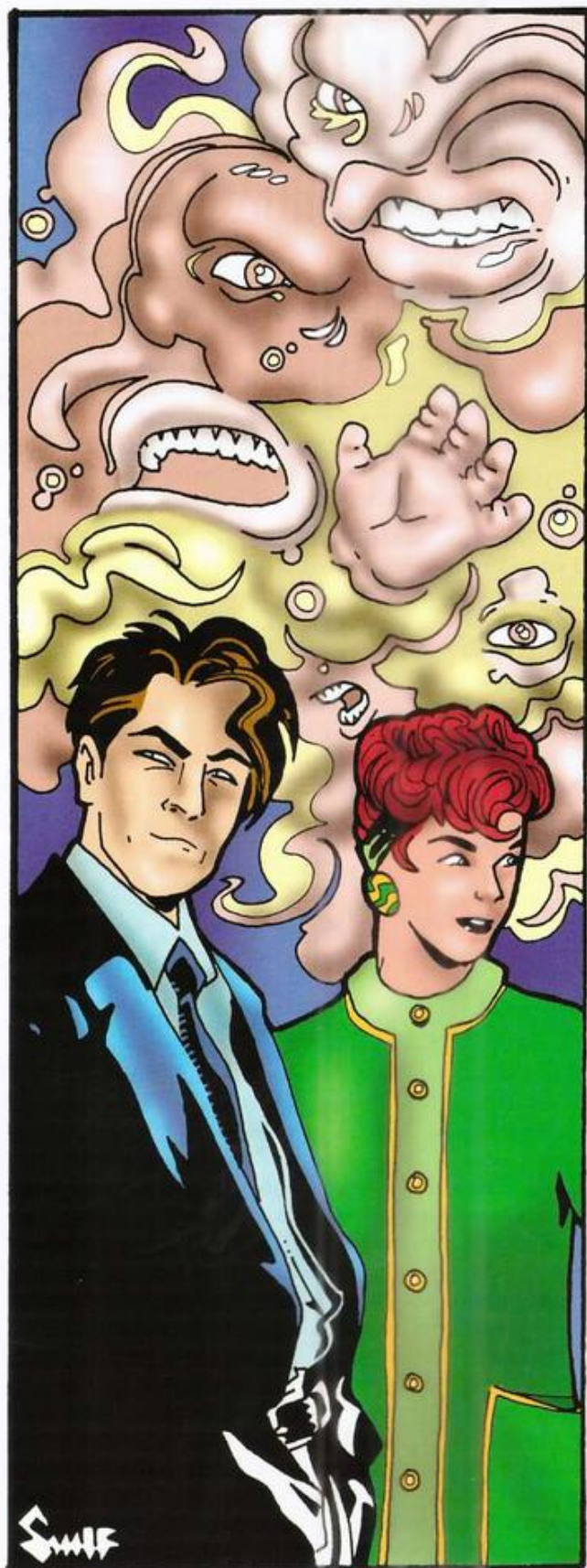
Deus, eu amo esse truque. Cara, vestes corpóreas são demais – e quanto mais melhor.

Os Kyriotetes abandonaram o compasso 4/4 completamente. O segundo coro menos divino, é também o mais fundamentalmente estranho. Eles são uma coletânea de instintos primitivos que se manifestam brevemente em carne emprestada, antes de se mover para outro hospedeiro. Em seus próprios termos, esses discordantes enfurecidos são forças poderosas que podem ser canalizadas em qualquer direção – mas também ilustram quão efêmera pode ser a realidade.

Ressonância

A ressonância dos Kyriotetes é a multiplicidade. Abençoados com a habilidade de controlar múltiplas vestes, embora raramente habitem o mesmo corpo por mais que uma semana, os Kyriotetes não têm uma imagem própria única e consistente da qual construir suas formas únicas. Eles precisam emprestar os corpos de outros seres vivos para deixarem sua marca na realidade.

Enquanto estiver possuído, o hospedeiro vaga pelos Ermos e não terá lembranças dos eventos que ocorreram durante a possessão divina. Kyriotetes não tem acesso às memórias de seus hospedeiros. As possessões duram de um a seis dias, depois dos quais o controle da veste volta para o proprietário original. Enquanto não estão em uma veste, um Kyriotete tem pouco tempo para vagar pelo mundo mortal em sua forma celestial, buscando outro hospedeiro. Se não puder encontrar um, ele ascenderá aos Céus, onde terá que dar muitas explicações. Para evitar isso, muitos Kyriotetes têm um grupo coeso e próximo de servos a disposição, humanos ou não, que se revezam em abrigar esse estranho espírito.

Dentre todos os Coros, os Querubins são os que menos gostam dos Kyriotetes. Embora os dois sejam guardiões e, de certa forma, espíritos valorosos de natureza animal, os Querubins consideram os Kyriotetes muito relaxados com os corpos de seus hospedeiros e extremamente irracionais em seu juízo. Do outro lado, os Kyriotetes se sentem intrigados pela devoção singular que é a marca dos Querubins.

Estranhamente, embora sejam polos opostos da escala entre a objetividade/subjetividade, os Kyriotetes se dão muito bem com os Elohins e vice-versa. Elohins adoram ouvir sobre todas as diferentes perspectivas que um Kyriotete encontra em seu caminho, e Kyriotetes adoram ouvir o embate dos Elohins para serem subjetivamente objetivos.

Dissonância

Embora jurados a protegerem seus hospedeiros, os Kyriotetes invariavelmente se envolvem em problemas com suas vestes emprestadas. Um Kyriotete gera dissonância quando deixa um corpo em pior forma do que o encontrou. Quando mais próximo o Kyriotete está do dia em que deve abandonar sua veste, mais cuidadosamente ele cuidará dela. A maioria dos Kyriotetes aprende a Canção Corpórea da Cura em nível alto como uma medida de segurança.

Costumes e Aparência

Os Kyriotetes são personagens muito suaves, que se sentem em casa em qualquer veste depois de incontáveis anos surfando em um oceano de carne. Eles estão sempre relaxados, vestidos de maneira casual e confortável, mas são rápidos para entrar em ação.

Em suas formas celestiais, Kyriotetes são nuvens multicoloridas de membros misturados, bocas e olhos que pulsam em um ritmo aleatório. Dizem que aqueles que já viram um Kyriotete fora de sua pele corpórea podem ficar atordoadas, rezando por um refúgio da insanidade.

Embora eles troquem de vestes como se troca de canais de televisão, Kyriotetes tendem a se apegar a características que fazem deles o que são. Eles veneram a subjetividade. Uma vez que não possuem qualquer outra constante em suas vidas, essa é a única coisa que eles têm.

Tendo abandonado a notação musical padrão, eles preferem instrumentos de sopro improvisados; seja a aridez de um clarinete ou a força penetrante de uma flauta.

Mecânica de Jogo

Contra um alvo disposto, o Kyriotete só precisa de um sucesso em um teste de Vontade para invocar sua ressonância e permitir que suas Energias invadam o generoso hospedeiro. Contudo, se o hospedeiro estiver relutante, ele também pode realizar um teste de Vontade para impedir a intrusão. Se obtiver sucesso no teste, ou se o anjo fracassar, o Kyriotete não pode entrar na veste, embora possa tentar novamente depois de um número de horas igual ao dígito verificador do teste Vontade do sujeito. Se o Kyriotete tiver sucesso, seu dígito verificador representa o número de dias que ele pode ficar no hospedeiro.

Um Kyriotete pode, simultaneamente, possuir e controlar qualquer número de vestes, até o valor de suas Energias. Por exemplo, um Kyriotete iniciante com 9 Energias não poderia controlar dois humanos normais, mas poderia ocupar um humano e dois cães, ou qualquer outra combinação que some 9 Energias. (Perceba que um animal pos-

suído por um Kyriotete só pode "falar" o que sua forma natural permite. Papagaios tudo bem, cães podem ser bem difíceis de entender e beija-flores, nem pensar; mas Kyriotetes em um enxame de insetos podem produzir uma fala estranha e zunida.

Qualquer humano (incluindo Soldados, mas não mortos-vivos) que perceber com sucesso um Kyriotete em sua forma celestial na Terra deve fazer um teste de Vontade para não ficar atordoado por um número de rodadas igual às Energias Celestiais do anjo.

Se um Kyriotete tiver pelo menos 3 Energias que não estiverem sendo usadas para animar um hospedeiro, ele pode manifestar sua forma celestial (p. 53) ao mesmo tempo em que leva os hospedeiros. Essa forma não precisa estar no mesmo lugar (nem no mesmo plano) que seus corpos hospedeiros, mas ele nunca pode ter mais que uma forma celestial ao mesmo tempo.

Kyriotetes não podem passar mais de (10 minutos *vezes* suas Energias Celestiais) em forma celestial, sem nenhuma veste hospedeira. Depois desse tempo, suas almas são levadas de volta para o Céu, para lidar com um superior enraivecido.

Mercurianos

Amigos dos Homens

— Olá – eu disse, passando pelo homem sisudo sentado em um banco do parque — quer jogar uma partida de xadrez?

— Xadrez! – ele disse, sua face se iluminando — nossa, eu não jogo uma partida há anos! Como sabia que amo xadrez?

— Foi um palpite – sorri, montando o tabuleiro.

De diplomatas divinos a socialites celestiais, os Mercurianos são os desenvolvedores de políticas e os juízes de estilo, trazendo a disciplina das estruturas abstratas ao reino corporativo. Desde o exílio dos Grigori (p. 104), os Mercurianos são o Coro menos divino dentre os anjos – e, consequentemente, o mais humano.

Ressonância

Mercurianos têm uma ressonância com os padrões da política na Sinfonia. Sua percepção é tão aguda que eles podem entrar em uma sala cheia de pessoas e imediatamente compreender os relacionamentos vigentes – quem está no controle, quem é submisso, etc. Em um nível individual, um Mercuriano pode compreender, à primeira vista, os relacionamentos e responsabilidades que uma pessoa mantém (família, trabalho, amigos, etc.) e a importância de cada um deles na vida da pessoa.

Resultados do Dígito Verificador dos Mercurianos

1 .... O personagem pode sentir a estima de uma pessoa por si mesma, relativo àqueles que estão à sua volta no momento.
2..... O personagem pode sentir o anterior, assim como a forma como as outras pessoas se sentem sobre ela.
3..... O personagem pode sentir o anterior, o nome pelo qual a maioria das pessoas a chama, suas origens geográficas e culturais, assim como seus principais pontos de interesse (trabalho, passatempos, etc.).
4..... O personagem pode sentir tudo isso e também quantos relacionamentos a pessoa mantém (trabalho, escola, família, etc.).
5..... O personagem pode sentir todos os anteriores e também o quão importante são esses relacionamentos para o alvo.
6..... À primeira vista, o personagem pode ver todos os antecedentes da pessoa como se estivessem escritos em seu rosto – até mesmo, até que ponto seus relacionamentos controlam sua vida.

Além disso, um Mercuriano pode usar sua ressonância em um grupo de pessoas para descobrir o grau de inter-relacionamentos entre eles, afetando um número de pessoas igual ao dígito verificador do teste bem-sucedido. O jogador pode escolher quem dentro do alcance é afetado.

Com a perspectiva menos divina de todos os Coros, muitos desses anjos se permitem a arrogância de julgar as pessoas por sua estética. O estilo é muito importante para os Mercurianos. Contudo, mesmo em relação aos menos favorecidos pela moda, a simpatia dos Mercurianos pela condição humana e natureza geralmente amigável, faz deles amigos afáveis e ótimos parceiros de conversa. Ninguém gosta tanto da humanidade quanto os Mercurianos – nem mesmo a humanidade.

Dentre os outros anjos, os Serafins são os que ficam mais confusos em relação à aceitação incondicional da humanidade individual adotada pelo Coro, mas aceitaram a explicação óbvia de que essa é sua natureza.

Dissonância

Mercurianos não podem exercer a violência contra os humanos. Violência é a antítese da política, o abafador da razão. Quando eles se permitem cair sob os encantos da paixão violenta, expressar-se loucamente faz com que se sintam bem, mas os afasta de sua ressonância – exceto contra demônios, que merecem tal atenção. Eles gostam, particularmente, de expressar seus desejos violentos contra os Impuditas, seus parentes Caídos. Isso não significa que eles não defendem o uso da violência; somente não a praticam eles mesmos. Quando as negociações falham, um Mercuriano deve saber quando dar passagem e deixar que as facas afiadas dos Malakins entrem em ação.

Costumes e Aparência

Em sua forma celestial, os Mercurianos se parecem com a tradicional imagem ocidental de um anjo: um humano alado com pele macia, sorriso brilhante e coração aberto.

Os Mercurianos, mais que os outros coros, são os mais preocupados com as aparências. Nenhum Mercuriano que respeita a si mesmo será visto em público em uma veste que não seja atraente, a não ser que a feiura seja a estética desejada. Todos são críticos de moda, e os Mercurianos buscam ser os mais bem vestidos na sala; caso não sejam, serão os mais agradáveis.

Os Mercurianos – os menos exaltados, o savoir-faire encarnado – se movem suavemente pela sociedade humana, nadando no mar dos relacionamentos humanos. Nenhum outro Coro de anjos tem uma compreensão tão completa da condição humana – e talvez isso seja bom.

Musicalmente, um Mercuriano prefere o instrumento mais frequentemente disponível – ele mesmo, seja cantando, batendo palmas, batendo os pés no chão ou todos os anteriores.

Mecânica de Jogo

A ressonância dos Mercurianos é a política. Essa ressonância com o foco correto pode determinar a posição social de qualquer um dentro de um número de metros igual às Energias do anjo. Um Mercuriano especialmente perceptivo também saberá como a maioria das pessoas chamam o alvo (não necessariamente seu nome real) e quais relacionamentos periféricos ele mantém – amigos, família, etc.

O dígito verificador de um teste bem-sucedido de ressonância deve ser comparado à tabela nesta página. Os efeitos da ressonância de um Mercuriano duram dez minutos, *menos* um minuto para cada ponto do dígito verificador do teste bem-sucedido. Um Mercuriano que sintoniza com sucesso sua ressonância com um dígito verificador alto estará sintonizado de forma precisa, até mesmo com os relacionamentos sociais invisíveis do alvo, por um período curto de tempo, enquanto outro anjo, com um dígito verificador mais baixo, vai ficar sintonizado com menos precisão, mas por mais tempo.

Os Grigori

Os Vigias

Os gentis Grigori, o misterioso oitavo grande Coro de anjos, foram criados por Deus como os pastores terrenos dos primeiros humanos. Eles eram, ao mesmo tempo, fisicamente e espiritualmente grandiosos, ao menos para os padrões daqueles que mais tarde escreveriam sobre eles. Eles serviram à humanidade primitiva como vastos reservatórios de informações relativas aos detalhes da civilização e seu altruísmo era incomparável. Eles também eram chamados de Vigias, e

O Oitavo Coro e o Livre Arbítrio

A condição dos Grigori adiciona combustível ao debate sobre livre arbítrio, particularmente em como ele se aplica a seres sobrenaturais.

Considere: poderia ser possível que Deus soubesse que os Grigori seriam tão maravilhosamente corrompíveis, e passariam a fazer uma grande parte dos relacionamentos humanos e eventualmente se tornariam uma poderosa força de suporte aos outros coros em sua hora de maior fraqueza? É possível, afinal, Ele é Deus. Compreensivelmente, o pensamento de que Deus iria planejar a corrupção e perseguição de um oitavo de seu exército divino, só para ganhar uma vantagem milênios à frente no tempo, é muito perturbador para alguns dos anjos. Isso implica que Deus, provavelmente, teria planos para todos eles, e removeu qualquer escolha que poderiam ter sobre o assunto.

Pode ajudar a construir as motivações do personagem, decidir se ele acredita ou não nisso, como anjo, se ele tem livre arbítrio. Anjos que não acreditam ter livre arbítrio se veem como uma versão literal, e não figurativa das "Mãos de Deus". Existir meramente como uma extensão da Vontade de um ser maior certamente lhe dará uma perspectiva diferente da vida.

era seu trabalho observar a humanidade, estendendo uma mão amiga quando necessário, mas sem interferir com o curso de seu desenvolvimento.

Mas, como vimos, anjos, embora carregados com a graça divina de Deus, são iminentemente corruptíveis quando no mundo corpóreo e talvez mais ainda na presença de humanos. Os Grigori, concebidos para serem os anjos mais distantes do Divino, provaram ser muito mais corruptíveis. Seu enorme entusiasmo pela vida os fez tropeçar, espiritualmente falando. Eles escolheram maridos e esposas dentre os humanos e viveram vidas de devassidão, negligenciando seus deveres divinos.

Lendas dizem que os filhos que os Grigori criaram eram monstros deformados e hediondos, agora conhecidos nos círculos demoníacos como Nefilins, e que anjos foram rapidamente enviados para destruir os mestiços. Depois disso, os Vigias foram amaldiçoados a ficar na terra pelo restante de suas longas vidas.

Isso é na maior parte verdade. Os Grigori, tanto pelo pecado da luxúria quanto por negligenciar sua missão, foram excomungados da sociedade Celestial, condenados a passar o resto de seus dias vagando pela Terra tentando ensinar aos seres humanos quais pauzinhos esfregar e quando o fazer. O Conselho Seráfico acredita que sequer pronunciar o nome dos Grigori perturba a Sinfonia – eles se referem a eles como os Vigias, já que esse foi seu dever original.

O que poucos anjos sabem, mesmo hoje em dia, é que além de sua cria gigantesca – os malévolos Nefilins – os Grigori também geraram filhos mestiços, que pareciam humanos,

mas ainda parcialmente anjos. Anjos são estritamente proibidos de se associar aos Filhos dos Grigori ou, Deus me livre, qualquer remanescente Grigori que ainda possam encontrar durante suas missões.

Os Filhos dos Grigori

É impossível especular sobre o número de Grigori verdadeiros ainda vivos na Terra. As estimativas atuais vão de 50 a nenhum, com a maioria das estimativas apontando para números menores. O leitor é bem-vindo a acreditar, a partir do que foi dito aqui, que a crença em sua extinção é apenas um desejo.

Seus descendentes diretos, a maioria dos quais desconhece sua herança, são incontáveis. Alguns grupos secretos de mestiços se formaram para localizar e proteger uns aos outros. A maioria pensa em si mesmo como remanescente de uma antiga raça – refugiados do continente perdido de Atlântida, por exemplo. Existe um pouco de verdade nisso. Eles são descendentes de seres bondosos e gentis que vieram de um lugar distante para ensinar e inspirar.

A maioria dos mestiços pode, de maneira consciente ou não, exercer um pouco de controle sobre a Sinfonia que ressoa em suas cabeças. Às vezes, eles causam o mal deliberadamente, mas normalmente apenas de maneira acidental. Os Filhos dos Grigori são mais perigosos em sua adolescência e próximo aos vinte anos, quando pela primeira vez descobrem sua cabeça pulsando com cacofonia divina, conforme a Sinfonia toca por seus genes celestiais. Por essa razão, muitos foram taxados como bruxas e feiticeiros e são temidos e evitados.

Ainda assim, diversos desses feiticeiros involuntários alterarão o curso da história de maneira tão radical quanto qualquer agente celestial – e, normalmente, mais para o bem que para o mal. Esse é o motivo pelo qual um número crescente de anjos consideram os Filhos dos Grigori, não como uma bala perdida, mas um "ás na manga" e sonham em organizar seus primos perdidos para ajudá-los na guerra.

Anjos e seus Refrigerantes: Um Exercício Abstrato

Estes exemplos ilustram a natureza dos vários Coros demonstrando como eles lidariam com a atividade de conseguir um refrigerante de uma máquina de refrigerante, de maneira abstrata.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Serafim** pediria de maneira desdenhosa que outro anjo lidasse com o problema por ele.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Querubim** esperaria para ver outra pessoa utilizando-a primeiro, então descobriria uma maneira de conseguir dinheiro, comprar um refrigerante e dar a alguém que precise de algo para beber.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Ofanim** arrancaria a porta das dobradiças, pegaria quantas bebidas pudesse e sairia rodando pela noite antes de atrair mais atenção.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Elohim** a reconheceria como uma mera extensão de uma gigantesca máquina propagandística, designada para extrair o dinheiro e a alma de seus clientes. Ele a levaria para casa para desmontá-la por prazer, maravilhando-se com a simplicidade de seu design e a complexidade de seu propósito.

Os **Malakins** não encontram qualidades redentoras em bebidas carbonatadas.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Kyriotete** pegaria duas moedas e . . . nossa, esse cara tem umas coisas legais nos bolsos.

Confrontado com uma máquina de refrigerante, um **Mercuriano** colocaria duas moedas na abertura e apertaria o botão da bebida que quisesse. (Mercurianos sempre têm um troco nos bolsos.)

Independentemente de como são chamados, eles são os Filhos dos Grigori. Ainda sinceros à sua herança, eles são uma das últimas forças humanas que lutam contra o fluxo da humanidade em direção ao Abismo.

Contudo, embora eles evitem os demônios quase que instintivamente, eles também não têm nenhum amor pelos anjos. Aqueles que entendem sua herança e sabem sobre a Guerra, carregam tanto a preocupação de evitar aqueles que querem manipulá-los como o rancor em relação a seus parentes orgulhosos que fingem que eles não existem. Qualquer esforço para reuni-los às Hostes Celestiais vai exigir uma grande quantidade de sutileza.

ARCANJOS

*"Às vezes . . . você apenas tem que **fazer** o que **mandaram**."*
*— O anjo Simon, sobre obedecer a ordens – em **Anjos Rebeldes**.*

Um Arcanjo é uma entidade de imenso poder, que passou além dos limites do existir e alcançou uma perspectiva maior da Sinfonia. Cada Arcanjo tem poder quase absoluto sobre uma parte do Céu; eles utilizam servidores angelicais – tais como os personagens dos jogadores – para consolidar ainda mais seu poder sobre a realidade.

Diferentemente de outros celestiais, Arcanjos não são definidos por meras características e Recursos. Eles incorporam conceitos e poderes em uma escala maior do que pode ser medida dentro do escopo do jogo – ou, talvez, do entendimento humano. Portanto, suas motivações podem parecer, por vezes, insondáveis, mas eles não são completamente inumanos. Arcanjos são orgulhosos e poderosos, mas tão suscetíveis a sentimentos de medo, culpa e dúvida quanto qualquer outro ser.

Os Arcanjos são interpretados pelo Mestre, que interpreta a personalidade deles a seu critério. É claro, existem muito mais Arcanjos que os 13 descritos aqui. Estes são apenas aqueles, atualmente, mais proeminentes na fase terrena da Guerra.

Os Arcanjos

> ### Modificadores Universais de Invocação
>
> -4 O anjo faz uma demanda fútil
> +2 A veste corpórea do anjo está sob risco de vida
> +3 O anjo está em uma Amarra divina
> +3 Se o celestial estiver na presença de celestiais inimigos (os Diabólicos, para as Hostes, ou as Hostes, para os Diabólicos), ou +4 se o celestial estiver na presença de um Superior inimigo!
> -10 Se o Superior invocado não for o Superior do celestial; a não ser que ele esteja atualmente em missão para aquele Superior ou que tenha uma sintonia pertencente à Palavra dele.
>
> *Tempo desde a última invocação:* -3 se foi a menos de um dia; -2 se foi a mais de um dia, mas menos de uma semana; -1 se foi a mais de uma semana, mas menos de um mês; ou +1 se foi a mais de um ano!

A maioria dos anjos foi criada por seu Arcanjo, moldados a partir dos padrões mais puros da Sinfonia.

Também, a maioria dos anjos permanece no Céu, embora muitos sejam designados à Terra. Alguns poucos servos favorecidos se comunicam diretamente com seu Superior, em vez de terem suas ações regidas por uma hierarquia de intermediários.

Personagens anjos iniciantes são (em termos angelicais) jovens e de porte comum, mas chamaram a atenção do seu Arcanjo, que os favorece com um desígnio relativamente independente na Terra. Eles receberão vantagens – tais como sintonias especiais, Ritos e Canções mais poderosas – como recompensa por um serviço leal e eficaz; p. 202. Contudo, servidores ruins serão punidos. Em última instância, os desobedientes e incompetentes serão expulsos do Céu.

Descrição dos Arcanjos

As páginas a seguir descrevem os Arcanjos, individualmente, em detalhes, abrangendo tudo, desde filosofias pessoais até sua perspectiva dos outros Arcanjos.

Cada Arcanjo tem uma Palavra e uma filosofia. Não existe uma maneira única de interpretar o significado e propósito da Sinfonia, e cada Arcanjo representa uma faceta diferente da Verdade. Cada um desses príncipes dos Céus pensa que sua própria província é a central e espera que seus servos sigam esse caminho.

Dissonância

Assim como os anjos de qualquer Coro podem fazer coisas contra sua natureza e, assim, sofrer dissonância (p. 57), um servo pode fazer coisas contra a natureza básica de seu Arcanjo. Essas coisas, diferentes para cada Arcanjo, geram notas de dissonância no ofensor. Se o problema puder ser corrigido, a dissonância normalmente também pode ser removida.

Sintonias de Coro e de Servidor

Essa sessão descreve os servos mais comuns do Arcanjo e as habilidades especiais, ou *sintonias*, que o Arcanjo fornece a seus servos.

Existem dois tipos de sintonia para cada Arcanjo: *de Coro* e *de Servidor*. As sintonias de Coro, diferentes para cada Coro, são gratuitas para os membros daquele Coro; outros anjos daquele Arcanjo devem pagar 5 pontos de personagem para comprar uma dessas sintonias durante a criação de personagem. Sintonias de Servidor estão disponíveis para todos os servos daquele Arcanjo, mas custam 10 pontos de personagem para serem compradas durante a criação de personagem. Depois da criação do personagem, novas sintonias só podem ser obtidas como recompensa de um Arcanjo.

Exceto quando indicado o contrário, uma sintonia normalmente não tem custo de Essência e sua utilização durante o jogo sempre obtém um sucesso automático. Em combate, uma sintonia precisa de uma rodada para ser invocada; seus efeitos começam na rodada seguinte.

Assim como acontece com as Distinções (abaixo), sintonias de Coro e de Servidor podem ser concedidas a anjos que servem outras Palavras. Por serem criadas a partir da intersecção da natureza do Coro e da Palavra de um Arcanjo, sintonias de Coro de outros Arcanjos só podem ser concedidas a um membro do Coro apropriado. (Um Serafim de Laurence não está suficientemente em harmonia com a Palavra da Guerra para receber a sintonia de Coro de um Malakim da Guerra, mas a sintonia do Serafim da Guerra estaria em harmonia com sua natureza de Coro.) Isso custa 10 pontos para uma sintonia de Servidor ou 5 para uma sintonia de Coro - isso se o Mestre permitir!

Algumas sintonias de Coro são marcadas como "restritas" ou "parcialmente restritas". Isso significa que elas dependem da ressonância de um Coro e membros de outros Coros não podem utilizá-las. (Uma sintonia "parcialmente restrita" pode ser comprada por outros Coros, mas apenas o aspecto que não se baseia em ressonância pode ser usado, por exemplo, a sintonia de Bando das Lilins de Haagenti.) Arcanjos possuem todas as habilidades que fornecem a seus servidores e muitas outras, independente do Coro ao qual pertencem.

Distinções

Cada Arcanjo, com exceção de Eli, tem um grupo de classificações que pode fornecer a um Servidor por serviços excepcionais, distinguindo-o da maioria dos outros anjos. Cada distinção (classificada como "Vassalo", "Amigo" e "Mestre") fornece uma habilidade especial relacionada à Palavra daquele Arcanjo. Distinções não podem ser compradas com pontos de personagem.

Uma distinção normalmente reflete em comando sobre outros anjos e uma posição mais alta dentro das Hostes. Outros anjos respeitarão e demônios temerão o detentor de uma distinção.

Um Arcanjo pode fornecer uma distinção ao servo de outro, da mesma maneira que uma nação pode fornecer uma condecoração militar a um soldado de outra nação. Geralmente, isso é feito por meio de um acordo entre os dois Superiores.

Relações

Assim como combatem os demônios, os Arcanjos também lutam entre si sobre qual Palavra dominará os planos para controlar a humanidade e conduzir a guerra contra o Inferno. Assim na Terra como no Céu, anjos nem sempre trabalham juntos.

A política Celestial é complexa – uma teia de alianças e antipatias, tanto formais quanto informais. Essas alianças mudam, embora não de maneira rápida. Alguns Arcanjos, como Blandine e Eli, se afastaram da arena política e ao fazê-lo, consequentemente, perderam influência. Jordi, por outro lado, mantém sua posição, apesar da sua falta de interesse na maioria das questões . . . seu apoio pode ser conseguido, caso alguém seja persuasivo o bastante, e muitos trabalham duro para persuadi-lo.

Obviamente, espera-se que os Servidores na Terra propaguem essas políticas, concedendo ajuda a outros anjos na mesma proporção da amizade entre seus mestres.

Alguns Arcanjos são hostis uns com os outros. A interação entre seus Servidores pode variar, dependendo do Coro e da personalidade, dos detalhes do relacionamento entre os Arcanjos hostis e da situação. Isso pode até significar a recusa em ajudar – mesmo quando a necessidade é extrema – sabotagem sutil, distrações e subterfúgios. Um anjo especialmente militante ou que testemunhe a Palavra de seu Superior sendo combatida, pode até mesmo atacar um rival.

Contudo, qualquer ação que avance a causa do mal, é claro, pode gerar dissonância a um anjo exageradamente competitivo. E qualquer evento atrapalhado que gere um incidente político nas cortes do Céu pode gerar censura pública – provavelmente suavizada por recompensas privadas.

Ritos

Um anjo também pode fazer outras coisas, além da missão designada, que ajudam a propagar a Palavra do seu Arcanjo na Sinfonia. Esses são *Ritos* e variam de mestre para mestre. Quando um anjo executa um dos Ritos de seu mestre, ele regenera Essência.

Um anjo que realiza um trabalho significativo para outro Arcanjo que não o seu, também pode ser recompensado com um dos ritos daquele Arcanjo. Exceto quando indicado o contrário, cada Rito só pode ser utilizado uma vez por dia e fornece um ponto de Essência.

Os Ritos Básicos listados para cada Arcanjo estão disponíveis para todos os seus servos (p. 51). Mestres e jogadores são incentivados a criar outros ritos que possam auxiliar a Palavra de um Arcanjo e permiti-los em jogo, caso o resto do grupo concorde. Esses possivelmente seriam Ritos arcanos, concedidos pelo Arcanjo apenas como uma recompensa especial.

Qualquer anjo preso à Palavra recebe pelo menos um Rito especial (p. 28), que ele pode compartilhar com seus próprios Servidores.

Invocação

Um anjo com problemas sempre pode pedir a ajuda de seu Arcanjo, e um bom servo vai ocasionalmente prestar contas ao seu chefe, antes que o chefe ache necessário *buscá-lo*. Contudo, os regentes do Céu são muito ocupados e não podem ser invocados facilmente.

A Chance de Invocação de um Arcanjo é o número (normalmente baixo) que o anjo deve obter em um d666 para chamar seu Arcanjo. Diversos artefatos e situações melhoram as chances de que o Arcanjo responderá o chamado. Alguns são universais – consulte *Modificadores Universais de Invocação* na p. 108 – e funcionam para todos. Os modificadores especiais de invocação, listados para cada Arcanjo, só funcionam para aquele Superior. Exceto quando indicado o contrário, apenas *um* desses modificadores pode ser usado por tentativa!

Invocar um Arcanjo leva 2 turnos – por volta de 10 segundos. Nenhuma Essência é necessária para a invocação, mas assim como acontece com todos os testes, cada ponto de Essência gasto aumenta a Chance de Invocação em 1. Invocações fracassadas simplesmente não surtem efeito.

Sim, é possível invocar um Arcanjo que não seja o seu Superior. Mas isso é muito difícil, a não ser que o personagem esteja trabalhando para esse outro Arcanjo.

O dígito verificador do teste de invocação pode ser usado como um guia para definir o humor do Superior quando ele aparecer, sendo que 6 indica "amigável e disposto a conversar", enquanto 1 significa "distraído, ocupado e mal-humorado". É claro, as notícias trazidas pelo servo são a parte mais importante. Até mesmo um Superior mal-humorado vai se alegrar ao receber boas notícias, embora possa não recompensar o mensageiro – e até mesmo um Arcanjo feliz se irritará se souber de algum desastre.

Um Arcanjo não surgirá em toda sua glória em um local público. Por exemplo, se invocar Novalis em um show do Crash Worship, ela será a garota que colocará as mãos sobre seus olhos e perguntará "adivinhe quem é"?

Mas até mesmo uma invocação bem-sucedida resultará apenas em um encontro breve. Normalmente, o Superior aparecerá por alguns momentos, minutos no máximo, para responder a uma questão ou receber uma notícia urgente. Se o servo estiver com problemas, seu mestre pode levá-lo instantaneamente a um lugar seguro, como uma Amarra local, antes de ouvir o relatório. Apenas alguns poucos Arcanjos, como David e Miguel, entrariam em batalha por seus Servidores.

Problemas menos urgentes podem ser respondidos com uma ajuda enigmática, exigindo que o anjo resolva um enigma ou deduza a melhor maneira de utilizar uma ferramenta ou ajudante. Arcanjos são muito ocupados e ajudam aqueles que ajudam a si mesmos.

BLANDINE
ARCANJO DOS SONHOS

O mundo é um sonho, nada mais.

Alguns sonhos são mais reais que outros e os servos de Blandine têm a função de proteger os sonhadores e ajudá-los a confrontar seus medos. Os asseclas de Beleth, Princesa dos Pesadelos, são seus inimigos mortais.

Blandine é um Querubim e um ser solitário. Por isso, ela prefere evitar a política dos Arcanjos. Mas só porque ela se afastou dos planejamentos referentes à Guerra, não significa que não esteja lutando. É de consenso geral (ainda que com um pouco de ressentimento) que, de todos os Arcanjos, Blandine foi quem mais fez coisas boas para a humanidade. Ela executa humildemente suas ordens e segue sua Palavra, ajudando a raça humana a alcançar seus objetivos e sonhos, com o mínimo de interferência celestial possível.

Os servidores de Blandine raramente são máquinas de combate. Assim como sua senhora, eles preferem a manipulação sutil à força e raramente se envolvem em violência direta.

Todo anoitecer é uma aventura para os servos de Blandine, que devem ser cautelosos durante o dia, guardando Essência para usar de noite, no mundo dos sonhos, longe da Terra. Depois de uma longa noite caminhando pelos etéreos Ermos dos Sonhos (pág. 51), seus anjos normalmente passam algumas horas refletindo sobre suas almas vazias antes da chegada da luz da manhã e sua rejuvenescedora infusão de Essência.

Nas poucas ocasiões em que ela se manifesta no mundo corpóreo, Bladine prefere surgir como uma bela mulher por volta dos 20 anos, com cabelos negros e olhos verdes, vestindo roupas cinzentas, repletas de bordados elaborados.

Dissonância

Um anjo de Blandine não pode assumir sua forma celestial no mundo terreno, nem usar Canções Celestiais na Terra. Fazê-lo gera dissonância.

A maioria dos anjos de Blandine foi designada a sonhadores específicos, para que os protejam. Se um de seus servidores souber que seu protegido está em perigo, ele deve alertá-lo em seu próximo sonho ou sofrer dissonância até que o sonhador seja alertado adequadamente ou a situação de perigo tenha se resolvido.

Sintonias de Coro

Serafins

Serafins de Blandine reconhecem imediatamente um intruso no sonho de uma pessoa. *Adicione* suas Energias Etéreas em qualquer teste de Percepção feito nos Ermos.

Querubins (restrito)

Querubins de Blandine podem entrar automaticamente na paisagem onírica de uma pessoa adormecida com a qual estejam sintonizados.

Ofanins

Ofanins se sentem em casa nos Ermos, movendo-se confortavelmente pela realidade etérea. Quando utilizam Caminhar nos Sonhos (abaixo), eles podem permanecer em uma paisagem onírica por um número de minutos igual ao resultado do dígito verificador do sucesso no teste de Percepção *vezes* suas Energias Etéreas.

Elohins (restrito)

Nos Ermos, a ressonância natural dos Elohins de Blandine em relação às emoções está sempre ativa, não é necessário teste de ressonância. Considere um "dígito verificador" igual às Energias Etéreas do anjo. Eles podem fazer o teste de ressonância para tentar melhorar esse dígito verificador.

Malakins

Os Malakins de Blandine não são percebidos nos Ermos, a não ser que queiram. Modifique qualquer teste de Percepção para perceber a presença de um desses Malakins pelas Energias Etéreas do anjo – mesmo para os Serafins de Blandine.

Kyriotetes (restrito)

Enquanto estiver adormecido, um Kyriotete pode estar em mais de uma parte dos Ermos ao mesmo tempo. Sua consciência pode se estender, simultaneamente, por um número de paisagens oníricas igual às suas Energias Etéreas.

Mercurianos

Os Mercurianos de Blandine podem usar os sonhadores como conduítes, movendo-se da paisagem onírica de uma pessoa para outra sem precisar de teste, mas apenas se as duas pessoas estiverem próximas uma da outra (a critério do Mestre) e no mesmo lado dos Ermos (o de Blandine ou de Beleth).

Sintonias de Servidor

Caminhar nos Sonhos

Um servo de Blandine pode entrar nos Ermos através da mente de um sonhador humano. O anjo deve estar adormecido e obter sucesso em um teste de Percepção. Ele precisa ter visto a pessoa antes, mas os dois podem estar em qualquer lugar no mundo; o anjo recebe um bônus de +2 se estiver tocando o sonhador fisicamente. O alvo também deve estar dormindo e dentro do reino de Blandine. O dígito verificador do teste indica o número de minutos que o anjo pode ficar no sonho do sujeito ou, no caso de um fracasso, o número de minutos até que um novo teste possa ser realizado.

Sonho Curativo

Esta sintonia extremamente poderosa permite ao usuário rastrear a memória de uma pessoa, buscando um conteúdo específico e, então, modificá-lo. O alvo deve estar dentro de um raio de 800 metros, adormecido.

Algumas partes da mente de uma pessoa não podem ser alteradas: fortes convicções, memórias dos 10 últimos anos (*menos* as Foças Etéreas do anjo), assim como fobias, insanidades e grandes traumas. (Sim, um demônio e suas ações são considerados tais traumas.)

Utilizar esse poder custa 6 pontos de Essência e leva uma hora. Também exige um teste de Vontade -2 por parte do usuário e pode ser resistido pelo paciente. Se a tentativa fracassar, o paciente acorda e se lembra de um sonho com o conteúdo que o anjo tentou alterar.

Distinções

Vassalo dos Sonhos

O anjo pode enviar sonhos agradáveis a qualquer pessoa adormecida dentro de 450 metros. Tanto o usuário quanto o alvo são levados ao mundo dos sonhos de Blandine.

Amigo dos Adormecidos

O anjo pode detectar quando alguém em sua presença é alvo de um sonho ou pesadelo infligidos por forças celestiais.

Mestre dos Reinos da Noite

Um Mestre recebe um bônus de +2 em qualquer teste que realizar enquanto estiver caminhando nos Ermos.

Relacionamentos

O Arcanjo dos Sonhos considera os outros Arcanjos muito politizados e pouco dedicados. Como Jordi, ela prefere enfaticamente que seus servidores evitem as complexidades da política Celestial. Ela é listada como hostil a quatro outros Arcanjos, mas isso se dá meramente porque eles muitas vezes trabalham contra sua Palavra. "Friamente neutra" seria uma descrição mais precisa. Seus agentes não sabotam outros servos divinos, exceto para proteger a Palavra do Sonho. Eles podem atender a um pedido de ajuda genuíno de qualquer anjo, mesmo um servo do violento Miguel, caso isso não interfira em seus deveres.

A própria Blandine nunca abandona os Ermos por motivos puramente políticos. Tradicionalmente, um de seus anjos da Esperança, os Menunins, levam seu selo às reuniões mais importantes, nas quais seu voto é lançado a critério de Yves.

Aliados: *Ninguém*

Associados: *Yves*

Hostis: *David, Jean, Marc, Miguel*

Ritos Básicos

- Dormir por quatro horas sem visitar o reino de Beleth.
- Passar oito horas protegendo, com sucesso, um adormecido de forças ameaçadoras ativas. (+2 Essência)

Chance de Invocação: 2

Modificadores de Invocação

+1 Um livro de contos de fadas
+2 Uma poção de sono
+3 Uma coleção de canções de ninar escritas à mão
+4 Uma cama na qual dormiu um demônio enquanto estava nos Ermos
+5 Uma pessoa sonhando pacificamente enquanto viaja em um carro, trem ou avião
+6 Noventa pessoas em uma sala sonhando pacificamente
+8 No topo da torre de Blandine (consulte pág. 138)

DAVID

ARCANJO DAS PEDRAS

O mundo é forte e duro. Seja mais duro, mais forte.

David é um Malakita. Ele e seus anjos criaram os primeiros abrigos para os humanos e seus discípulos ensinavam a arte da olaria, trabalho com metais e construção. Ele também ajudou a encontrar novas e melhores maneiras para as pessoas baterem umas nas outras até virarem manchas de sangue.

Uma vez que David e seus seguidores ajudaram a moldar a humanidade primitiva, ele se sente na responsabilidade de terminar seu trabalho. Seus anjos fortalecem as pessoas, forçando-as a enfrentar trabalhos terríveis. David acredita que isso é necessário, se a humanidade quiser sobreviver ao que está por vir.

Seus Servidores encorajam as pessoas a unirem suas forças em prol de lealdade mútua e proteção, até mesmo a ponto de formarem gangues de rua e milícias. Eles orgulhosamente contam os skinheads dentre suas fileiras. Alguns anjos pensam que os servos de David são brutais demais, mas eles mesmos se questionam se são brutais o bastante. Os seguidores de David são cegamente leais e não toleram que ninguém questione as decisões de seu mestre.

A veste humana de David tem uma presença autoritária, com olhos cinza como o aço e um rosto forte. Ele raramente usa roupas, preferindo ficar nu como a pedra. Ele pode se manifestar mais sutilmente como uma pilha de pedras . . . que pode, se necessário, tomar uma forma humanoide, falando por meio do raspar e triturar de rochas.

Dissonância

A pedra é imóvel, incorruptível. Anjos das Pedras nunca começaram uma briga, mas sempre a terminarão. Ser provocado a atacar primeiro gera dissonância. Além disso, anjos de David recebem dissonância se macularem suas mãos com armas de distância; eles preferem o combate corpo a corpo.

Sintonias de Coro

Os anjos de David são sintonizados com os minerais, como pedras, metal, pedras preciosas, areia – mesmo em suas formas derivadas, como vidro e asfalto. Terra vegetal, material orgânico e substâncias artificiais, como plástico, são barreiras a suas habilidades.

Serafins

Os Serafins de David são os mineradores celestiais, encarregados de ensinar as pessoas sobre como viver da terra. Eles podem detectar a presença e qualidade de todos os minerais, dentro de 1 metro de suas vestes, *vezes* suas Energias Corpóreas. Juntamente com um sucesso em um teste de Química, isso permite que eles detectem compostos complexos, como a pólvora.

Querubins

Os Querubins de David gostam do trabalho pesado, como trabalho em fábricas ou com metais. Eles estão sintonizados às forças de atração. Eles podem criar um campo pseudomagnético capaz de atrair para suas mãos qualquer objeto composto principalmente de minerais que o anjo seja forte o bastante para levantar, desde que esteja dentro de (Energias Corpóreas) metros. Se alguém estiver segurando o objeto, poderá resistir com um teste de Força, com uma penalidade igual às Energias Celestiais do Querubim.

Ofanins

A Terra se abre para os Ofanins de David, permitindo que eles se movam lentamente através de qualquer matéria mineral. Eles podem levar consigo itens vestidos e carregados até (Energias Corpóreas) x 5 quilos de peso.

Cada 30 cm de movimento através de terra macia leva um turno, dois turnos por pedras ou tijolos, e três turnos para atravessar vidro ou metal. A passagem se fecha atrás do anjo sem deixar traços. Sua conexão com a Terra permite que ele mantenha sua orientação.

Se o anjo encontrar uma camada de alguma substância não mineral enquanto estiver se movendo através de minerais (a maioria das paredes de interiores tem papel, madeira ou tinta, em algum lugar dentro delas), o anjo precisa destruí-la para continuar.

Elohins

Os Elohins de David estão sintonizados com o planeta como um todo; eles têm um senso de direção absoluto e sempre sabem onde estão e que horas são. Substâncias orgânicas e artificiais bloqueiam este poder, mas apenas se uma camada grossa envolver todo o anjo. Esta sintonia funciona apenas no mundo corpóreo e no Céu.

Esses eremitas celestiais aceitam estudantes, tanto humanos como anjos, a quem treinam nos caminhos das pedras.

Malakins

Uma vez por dia, um Malakim de David pode colocar seu pé em terra firme e tornar-se imóvel e indestrutível. Seus sentidos ainda funcionam, mas ele não pode fazer nada, além de responder a um contato mental, se recebê-lo, ou voltar ao normal com um teste de Vontade. Os Malakins de David são encarregados de treinar humanos nas artes da defesa pessoal.

Kyriotetes

Os Kyriotetes que servem a David podem possuir suas próprias vestes, mas apenas feitas de pedra. Essas vestes custam os 3 pontos normais por nível, mas se movem com metade da velocidade, golpeiam com +2 de Poder usando as mãos nuas, ignoram qualquer clima ou temperatura que não afetariam uma estátua e tem uma Armadura natural de 5.

Quando um Kyriotete manifesta essa veste, ele deve alocar a quantidade apropriada de Energias a ela – cinco para uma veste de pedra humanoide, uma para uma gaivota de pedra, e assim por diante. Desmanifestar essa veste libera essas Energias.

Os anjos não sofrem dissonância ou Trauma quando suas vestes de pedra sofrem dano ou são destruídas.

Mercurianos

Os Mercurianos de David estão encarregados de criar lugares seguros para os humanos viverem. Eles podem reconhecer a data de construção de um prédio e qual material foi utilizado para construí-lo.

Eles possuem uma conexão com prédios construídos a partir de minerais, um sentido que fica mais forte conforme o anjo se move por dentro deles. É como uma planta em suas cabeças, omitindo elementos não minerais (como pessoas), mas revelando quaisquer portas ou compartimentos secretos e mostrando a maneira mais rápida de se mover por um labirinto de corredores.

Sintonias de Servidor

Olhar Profundo

Usando 1 ponto de Essência, o usuário pode ver através de (Energias Corpóreas) metros de pedra e outros minerais. Esta habilidade se mantém ativa por (Energias Celestiais) x 10 minutos.

Toque Gélido

Gastando apenas 6 pontos de Essência e com um sucesso em um teste de Vontade, o anjo pode tocar um inimigo e transformá-lo em pedra inquebrável, consciente, mas incapaz de se mover ou falar. Vítimas celestiais podem resistir com um teste de Força, *mais* suas Energias Corpóreas; outras criaturas só podem resistir com a Força.

Depois de 10 minutos, somados às Energias Corpóreas do anjo, a vítima pode tentar um teste de Força (*mais* suas Energias Corpóreas, para um celestial) para se recuperar. Se fracassar, ele pode tentar novamente depois do mesmo incremento de tempo até eventualmente obter sucesso.

Distinções

Vassalo das Pedras

A veste física do anjo não pode ser ferida por terra ou pedras.

Amigo do Mundo Subterrâneo

O Amigo automaticamente detecta a presença de cavidades subterrâneas (rios, fontes, nascentes, porões, cavernas, etc.) dentro de (Energias Corpóreas) x 100 metros.

Mestre da Mão de Granito

Em combate desarmado, multiplique o dígito verificador de qualquer teste bem-sucedido de Luta pelas Energias Corpóreas do anjo. Este bônus não é cumulativo com o bônus de Duro como Pedra (ver o livro **Superiores** 1, p. 9).

Relacionamentos

Embora todos saibam que David pensa que ele deveria ser o encarregado pela Guerra, ele e seus servidores são completamente leais a Miguel e o resto da facção militar. Ele também instruiu secretamente seus Servidores a ajudarem Gabriel, mas que evitem desperdiçar suas energias ajudando a outros, a não ser que isso também avance os planos de David.

Aliados: *Gabriel, Miguel*
Associados: *Jean, Jordi, Laurence*
Hostis: *Marc*

Ritos Básicos

- Passar quatro horas descansando em uma mina ou caverna.
- Passar uma hora rezando, sem perturbações, em uma igreja feita de pedra.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Uma pequena pedra lisa
+2 Uma estátua de pedra de uma figura masculina
+3 Uma estátua de mármore de uma figura masculina
+4 Uma reunião de 50 membros de gangues sem armas de fogo
+5 Um entalhe em pedra com mais de 1.500 anos de idade
+6 Uma pedra utilizada para matar um demônio

DOMINIC
ARCANJO DO JULGAMENTO

O mundo é dominado pela ordem. Sem a lei, tudo é cacofonia e loucura.

Dominic e seus servos foram encarregados de manter a ordem, expondo a corrupção na Sinfonia, mesmo dentre os anjos. Especialmente dentre os anjos.

Dominic é um Serafim. Ele se move lentamente sob seu manto negro, com incontáveis olhos que observam de sua cabeça celestial. No reino corpóreo ele se manifesta tanto como um homem (Dominic), como uma mulher (Dominique).

Conhecido como o mais tirano dos Arcanjos, ele encabeça a Inquisição Divina. Seus servos expõem desertores dentro das Hostes e lidam com quem cria problemas, como anjos severamente Discordantes ou Banidos. Eles inclusive são conhecidos por ajudar Servidores de Asmodeus a perseguir demônios renegados. Dominic não assume isso, mas o silêncio frio que surge com o assunto conta toda a história.

A Inquisição Divina é organizada em tríades – grupos de três anjos. Cada tríade inclui um Querubim, sintonizado ao sujeito do inquérito; um Serafim, para descobrir sua culpa verdadeira; e um anjo de outro Coro para executar a sentença. O julgamento se dá pela maioria de votos da tríade. Se a parte culpada é de escalão superior aos anjos designados para o caso (ou se um membro da tríade morre e o voto fica empatado), uma tríade mais poderosa deve ser chamada para ajudar na votação e executar a sentença.

Apenas seus Servidores favoritos, tais como os personagens dos jogadores, operam de forma autônoma, e Dominic reserva a eles missões que exigem maior discrição.

Dominic tem pouco interesse nas leis humanas – e, consequentemente, com os problemas da humanidade. Um anjo de Dominic ajudará a executar uma lei humana justa, especialmente ajudando a polícia e as cortes humanas, mas também ignorará a lei, se ela fracassar em servir à Justiça severa de seu mestre.

Dissonância

Ainda que os Servidores do Julgamento condenem com uma mão pesada, com uma filosofia "olho por olho" do velho testamento, é dissonante para eles infligir uma punição maior que o crime, assim como não fazer nada quando um inocente é punido injustamente.

Também é dissonante para eles ignorar o que *eles* sentem ser uma heresia para um anjo.

Sintonias de Coro

Serafins (*restrito*)

Os Serafins de Dominic são os inquisidores chefes do reino celestial, buscando a corrupção interna e externa. Anjos que não respondem às suas perguntas podem ser detidos para investigação.

Os testes de ressonância para determinar a honestidade de um sujeito se baseiam na Percepção, *mais* o número de Energias Celestiais do Serafim.

Querubins (*restrito*)

Quando sintonizados ao sujeito de um inquérito, os Querubins de Dominic não sofrem dissonância se o sujeito for ferido.

Ofanins

Os Ofanins de Dominic podem ouvir a entropia da Discórdia como um grito aterrorizante. Dentro de um alcance igual às suas Energias Celestiais x 30 cm, eles podem dizer que tipo de Discórdia um indivíduo carrega e qual seu nível.

Elohins

Quando uma pessoa sente culpa – justificada ou não – os Elohins de Dominic podem ver os sentimentos da culpa escorrendo pela face como um suor de sangue.

Malakins

Malakins trabalhando para o Arcanjo do Julgamento podem ouvir notas dissonantes em celestiais. Quando descobrem outros Malakins com mais de uma nota dissonante, eles devem reportar imediatamente ao Arcanjo.

Kyriotetes (*restrito*)

Kyriotetes de Dominic não geram dissonância por não tomarem cuidado de seu hospedeiro, caso ele seja considerado mal.

Mercurianos (*restrito*)

A ressonância natural dos Mercurianos de Dominic dirá a eles, não apenas as informações normais (p. 103), mas também qual o comportamento mais depravado de um humano e há quanto tempo ele o pratica. Além disso, esses Mercurianos não geram dissonância ao derramar o sangue dos culpados, desde que a punição se iguale ao crime.

Sintonias de Servidor

Encarnar a Lei

O anjo sabe de forma inata, as regras e regulamentos que foram acordados em um lugar por seus habitantes humanos.

Julgamento Divino

O anjo pode pedir a poderes maiores – não diga seu nome – que realizem um julgamento imediato, pela modesta soma de 7 Essências. O acusado deve estar dentro do campo de visão do anjo e deve ser suspeito de um crime – nada menor que um assassinato.

Se o acusado for realmente culpado, uma espada luminosa aparece na mão do anjo naquele segundo. "Que a justiça seja feita", uma voz exalta de lugar nenhum – e, ao ouvir essas palavras, a espada voa ao ataque, atingindo a vítima uma vez por rodada, causando 7 pontos de dano. Este ataque continua até que a parte culpada ou o anjo do Julgamento estejam mortos, ou até que o invocador sinta que o julgamento deve terminar.

Distinções

Vassalo da Consciência

O anjo pode imbuir seu olhar com um ar tão severo de censura que, aqueles com pouca força de vontade – Vontade 1 ou 2 – confessam seus crimes imediatamente.

Amigo do Julgamento

Como acima, mas aqueles com Vontades 3 e 4 também confessam.

Mestre da Lei

O Mestre automaticamente detecta qualquer crime cometido dentro de 10 metros, *vezes* suas Energias Celestiais.

Relacionamentos

Dominic não quer se comprometer com nenhuma facção divina, embora (juntamente a Laurence) apoie o Catolicismo como o melhor sistema de crenças para os humanos, e ele sempre ouve a Yves. Sua atual falta de confiança em Eli normalmente o coloca mais próximo aos Anjos combatentes. Outros anjos, especialmente Miguel, pensam que Dominic tem a mente muito fechada; mas, apesar do excesso de zelo, ele e seus servidores executam bem seu serviço.

Sua atual prioridade é levar Eli a julgamento (e condená-lo); pois Dominic o vê como louco e perigoso. Poucos dos anjos espalhados de Eli servem a Dominic, e ele tampouco busca o auxílio deles. Dominic também mantém um olhar atento a Gabriel (também louco, mas protegido por Yves, por algum motivo), Janus (pois roubar deveria ser errado, mesmo para um anjo) e Novalis (delicada e informal demais para a sua posição).

Aliados: *Yves*
Associados: *Ninguém*
Hostis: *Eli*

Ritos Básicos

- Passar duas horas defendendo um inocente em uma corte.
- Ajudar a entregar um mortal culpado à justiça corpórea.
- Matar a veste de um demônio ou anjo Caído. (+3 Essência)

Chance de Invocação: Nenhuma

Dominic não pode ser convocado, mas aparece para cada um de seus Servidores, aproximadamente, uma vez por semana, para verificar seu progresso.

ELI
Arcanjo da Criação

O mundo é criação, a aplicação da vontade sobre a entropia, trazendo vida e beleza do vazio.

Dentre todos os Arcanjos, Eli produz as imagens mais contraditórias nos corações dos anjos. Ele é tanto criador como destruidor – cheio de vida e esperança, seu futuro é incerto, mas ele se encontra fora de controle e fora de juízo. Seus servos encarnam as forças criadoras primitivas da Terra. Eles podem ter se tornado casuais e desorganizados, mas continuam criadores de beleza e servos do Céu.

Eli é o Mercuriano quintessencial, um membro do mais humano dos Coros. Mas algumas décadas atrás, Eli abandonou sua mesquita divina, livrou-se de suas memórias do passado e desapareceu em meio às massas corpóreas. Pouco se ouve falar dele e, mesmo seus seguidores mais fervorosos, têm medo do que ele se tornou.

O Arcanjo da Criação não parece mais se preocupar em proteger sua Palavra. Não que ela esteja em perigo – a Criação, com certeza, não está ficando mais lenta. Na verdade, ela está atropelando tudo mais na criação.

Agora Eli anda pela Terra em vários disfarces, e nem mesmo os outros Arcanjos sabem exatamente o que ele está fazendo. Bebedeira insana? Meditação secreta? Confraternizando com o Mal? As fofocas são abundantes e Eli apenas sorri vagamente.

No começo do século 20, Eli concedeu o controle da maioria de seus Servidores a outros Arcanjos. Dessa forma, um anjo seria um "Malakita de Eli a Serviço de Gabriel". Eles mantêm o poder listado abaixo e não recebem nenhuma habilidade nova, a não ser que seus novos mestres lhes concedam ritos e sintonias – o que raramente acontece.

Alguns poucos favoritos Servidores de Eli ainda executam suas ordens diretas. ("Faça o que quiser", ele disse a eles, "mas seja legal".) Eles partem em missões esotéricas, segundo a vontade de seu mestre, mas normalmente não entendem o que estão fazendo, ou o porquê. Eles mantêm seus próprios Corações, escondendo-os onde podem.

Espalhados a serviço de vários Arcanjos e aparentemente abandonados por seu próprio, os Servidores de Eli têm todos os motivos do mundo para se sentirem frustrados e confusos. Além disso, Dominic tem feito das supostas heresias de Eli o foco de seu escrutínio sombrio.

Dissonância

Os servidores de Eli não têm nada de único, que os torne dissonantes à sua Palavra. Vai brincar, divirta-se. Aqueles a serviço de outros Arcanjos não adquirem a dissonância do Arcanjo que servem.

Sintonias de Coro

Serafins

Os Serafins de Eli sabem reconhecer indivíduos com talento. Esses caçadores de talento celestiais sabem o quanto alguém é competente em uma perícia apenas pensando na perícia e voltando sua Percepção para o alvo. Com um dígito verificador de 6, eles também reconhecem o potencial máximo daquele sujeito com a perícia.

Querubins (parcialmente restrito)

Um Querubim trabalhando para Eli pode segurar qualquer objeto em sua mão e descobrir quem o criou e quando ele foi criado. O anjo raramente descobre mais que algumas informações básicas sobre o criador (a critério do Mestre, guiado pelo dígito verificador; mas a pergunta "humano, anjo ou demônio?" sempre será respondida). No entanto, ele pode usar sua ressonância natural para buscar o criador. Itens feitos em uma linha de montagem parecerão ter sido feitos por muitas pessoas ou por máquinas.

Ofanins

Os Ofanins de Eli podem retardar, acelerar ou mesmo reverter o processo de envelhecimento, tanto em suas próprias vestes como na dos outros. Uma vez por dia, um Ofanim que serve a Eli pode fazer contato físico com algo e ajustar sua idade em um número de anos igual à sua Precisão. Além disso, suas vestes se curam mais rápido – um número de Pontos de Corpo por dia igual às suas Energias Corpóreas.

Elohins

Elohins que servem a Eli detém o segredo de como ligar Canções a objetos físicos para criar relíquias e relicários. Eles levam um mês para encontrar e preparar os materiais necessários para cada nível da Canção na relíquia, e/ou ponto de Essência que o relicário poderá conter. O anjo também deve saber Transubstanciação (a seguir).

Malakins

Mesmo trabalhando para o Arcanjo da Criação, Malakins ainda são forças poderosas de destruição; eles lutam de maneira criativa. Qualquer coisa que tenham em mãos pode ser usada como arma com um poder igual ao dígito verificador de um teste de Percepção bem-sucedido, pela duração de um único combate.

Kyriotetes

Esses anjos podem usar a Canção Celestial da Forma em seus hospedeiros, sem custo de Essência. O efeito da Canção termina prematuramente se o anjo abandonar seu hospedeiro.

Mercurianos

Os Mercurianos, contrapartes dos Elohins de Eli, são os construtores de talismãs. Eles levam um mês para criar o artefato para cada nível de perícia imbuído. O anjo também precisa conhecer a perícia.

Sintonias de Servidor

Abracadabra

O anjo pode criar matéria básica a partir do nada. Para cada Essência gasta, ele pode criar 3 gramas de um mineral raro, como um metal precioso; 30 cm cúbicos de um metal ou material comum, como ferro ou enxofre; ou 1 metro cúbico de uma substância simples, comum e mundana, como pedra ou água. O anjo deve ter alguma experiência com a substância criada – se ele nunca viu sódio metálico ou ácido sulfúrico, ele não pode criá-los. O Mestre pode permitir um teste da perícia Química para substituir a experiência direta.

O material surge onde o criador desejar, a até um metro de distância. O local deve estar no campo de visão e deve ser capaz de acomodar a matéria criada – ela não pode ser criada dentro de uma pessoa ou dentro de um gabinete vazio, mas fechado.

Transubstanciação

O anjo pode imbuir elementos inorgânicos com as complexas energias da vida orgânica. Para cada ponto de Essência gasto, ele pode converter 100 ml de um líquido comum, tal como água ou amônia, em uma solução orgânica complexa, como vinho ou sangue; ou 30 cm cúbicos de um material comum, como areia ou sódio, em um padrão orgânico comum (embora relativamente mais complexo) como insetos ou peixe. Ele também pode converter pequenas quantidades de uma substância inorgânica em outra, a critério do Mestre.

Distinções

Eli, único entre os Arcanjos, não oferece distinções a seus servos. Além disso, um anjo da Criação a serviço de outro Arcanjo, embora certamente seja elegível para as distinções do novo mestre, parece que precisa trabalhar o dobro para ser reconhecido. O Céu nem sempre é justo.

Relacionamentos

Depois que Eli "caiu fora", sua reputação entre seus pares tem se manchado e sua influência está sumindo. Se Eli se preocupasse com sua defesa, diria que está fazendo mais que a maioria dos Arcanjos, vivendo entre os humanos e surfando onde leva a Sinfonia.

Muitos no Céu consideram os servos de Eli como Grigoris tardios, corrompidos pelos prazeres da carne. Contudo, com a crescente repressão de Dominic na última década, essa reputação tem diminuído de forma perceptível. Ainda assim, não há libertinagens maiores que aquelas criadas pelos anjos da Criação.

Aliados: *Jordi, Novalis*
Associados: *Janus, Yves, Blandine*
Hostis: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Obter três sucessos seguidos com perícias baseadas na Percepção.
- Passar uma hora fazendo sexo (consensual).
- Acalmar um grupo com mais de três crianças chorando.

Chance de Invocação: Variada

Jogue 1 dado; o resultado é chance de invocação para todas as tentativas feitas naquele dia para todos os anjos, em todo lugar.

Modificadores de Invocação

+1 Um pincel ou instrumento musical
+2 Algum tipo de controle de natalidade; não usado
+3 Uma família humana em comunhão uns com os outros
+4 A planta do prédio no qual se encontra
+5 O trabalho de um escultor cego
+6 Uma planta, animal ou mineral único

GABRIEL
ARCANJO DO FOGO

O mundo é energia, quente e fluida.

Essa energia pode abastecer os corações de homens e mulheres, trazendo felicidade e inspiração, mas também pode queimar os ignorantes e infelizes. Os servos de Gabriel são o fogo encarnado.

Gabriel é um Ofanim, uma criatura antiga e incompreensível. Ela e seus servos podem agir de maneira honesta e simples, mas sua verdadeira natureza é complexa.

Fisicamente, ela é perfeita. Seu corpo masculino é tão perfeito quando a sua veste feminina, à qual prefere nos tempos modernos. Em qualquer forma, é uma lutadora obstinada.

Mentalmente, no entanto, ela é instável. Gabriel esteve presente na concepção de duas grandes religiões (literalmente, no caso do Cristianismo – no caso do Islã, ela recitou o Alcorão para Maomé por instrução de Yves). Embora ela estivesse apenas seguindo ordens, Dominic (que, junto a Laurence, apoia particularmente o Cristianismo) a declarou herege e tentou exilá-la do Céu. Yves e Miguel a defenderam, mas ela saiu enfurecida e ainda não retornou. Isso aconteceu há mais de um milênio.

Além da Palavra do Fogo, Gabriel tem outras funções. Seu dever mais importante é punir os cruéis, o que ela faz de maneira vingativa. Ela um dia foi a mensageira dos Céus, mas desde sua trágica missão com Maomé, ela se recusa a assumir novamente o papel de mensageira divina.

Gabriel é instável demais para comandar os exércitos de Deus, perturbada demais para reabilitação e poderosa demais para ser destruída. Ela é uma força primitiva que, ocasionalmente, pode ser canalizada, mas nunca controlada, pelas facções racionais do Céu. E Yves ainda bloqueia qualquer tentativa de atacá-la.

Ela ainda vaga pela Terra, evitando os outros Arcanjos e cumprindo seu papel, como tem feito desde os tempos antigos. Ela às vezes fala sozinha; às vezes grita; às vezes ri sem motivo. Seus servidores a amam loucamente e ardem por seguir seus passos pelas brasas latentes da vida.

Dissonância

Gabriel pune os cruéis. Eles não precisam morrer, mas devem conhecer a ira de Deus. Gabriel não faz questão que seus anjos limpem a Terra de todo parasita humano com que se deparam – mas toda vez que acabam com um, são forçados a fazer algo a respeito do próximo que encontrarem.

Os cruéis devem sentir o fogo de Gabriel dentro de um número de dias igual às Energias Celestiais do anjo, ou o servo gera uma nota de dissonância. Essa dissonância desaparece quando a justiça for feita.

Sintonias de Coro

A maioria dos anjos de Gabriel está sintonizada a um tipo específico de crueldade, que podem detectar com um olhar. No entanto, eles não sabem dos detalhes – apenas que o alvo praticou aquele tipo de crueldade.

Serafins

Os Serafins de Gabriel perseguem aqueles que lucram, conscientemente, do sofrimento dos outros, e que mentem a si mesmos sobre os monstros que são. Empresários que exploram seus funcionários, senhorios que exploram os moradores e políticos, são suas presas principais.

Querubins

O papel dos Querubins de Gabriel é queimar aqueles que, no último ano, traíram horrivelmente alguém que era devotado a eles. Busque por eles, sorrindo, do lado de fora de audiências de custódia e divórcio.

Ofanins

Encarregados de perseguir aqueles que fogem da justiça, os Ofanins a serviço de Gabriel são imunes a dano corpóreo de calor, radiação e eletricidade. As energias de suas vestes se equilibram automaticamente, sendo que qualquer excesso é distribuído pelo resto da Sinfonia e qualquer déficit compensando por ela. Toda vez que um desses caçadores de recompensas celestiais cai na lava, o sol brilha mais forte.

Elohins

Os Elohins de Gabriel podem sentir aqueles que têm prazer em causar dor psicológica ou emocional a outros. Eles, por sua vez, não sentem prazer na dor que infligem.

Malakins

Esses Malakins podem cobrir suas mãos com chamas celestiais verdes, à vontade, queimando tudo o que tocam. Usado como uma arma, este é um ataque corpo a corpo com Poder igual às Energias Celestiais do anjo e Acuidade -1. Os Malakins de Gabriel normalmente recebem missões mais específicas, em vez de uma descrição mais abrangente do cargo.

Kyriotetes

Kyriotetes que servem a Gabriel são sintonizados a pessoas que gostam de causar dor física a outros. Cafetões, guardas de prisão e professores de educação física sentem sua ira. Ao contrário dos Elohins do Arcanjo, esses anjos gostam da punição que causam aos maldosos. Afinal, estão ajudando as pessoas.

Mercurianos

Os Mercurianos de Gabriel podem reconhecer aqueles que tem prazer em serem cruéis consigo mesmos. Em vez de punir essas pessoas por suas naturezas sombrias, esses Mercurianos devem impedir os que encontram de ferir a si mesmos, por um dia. Esses anjos gostam de trabalhar como bartenders, terapeutas, prostitutas e outros confessores secretos.

Sintonias de Servidor

Dança dos Átomos

O anjo pode controlar a temperatura do ambiente dentro do seu campo de visão, aumentando ou diminuindo 6° C para cada Energia Corpórea que possui. A mudança é quase instantânea, mas isso não pode ser usado para reduzir (ou aumentar) a temperatura corporal de uma pessoa a ponto da morte imediata . . .

Punição

O anjo pode açoitar qualquer um dentro do seu campo de visão com um ataque flamejante, dentro de (10 metros *vezes* Energias Corpóreas), causando dano igual a (Energias Celestiais *vezes* Essência utilizada). Esse ataque ignora qualquer armadura física. No entanto, embora não seja necessário um teste para atingir o alvo, o ataque pode ser Esquivado, e o dígito verificador reduz o dano normalmente.

Distinções

Vassalo do Fogo

Um Vassalo do Fogo pode fortalecer ou reduzir qualquer fogo normal em seu campo de visão com a força do pensamento.

Ele pode conter uma chama dentro da área de efeito, deixando-a queimar sem se espalhar. Ou pode fazer com que o fogo queime mais rápido e mais alto. O fogo pode ser comandado a se espalhar ou diminuir, à taxa de um metro por rodada, ou subir a uma altura igual ao seu raio. Um controle mais específico não é possível. Este poder dura enquanto o anjo estiver concentrado e cobre uma área de 10 metros de diâmetro.

Amigo da Centelha Divina

O anjo pode aumentar a paixão fulgurante de um humano por algum objeto ou teoria, à qual a vítima deve ficar obcecada por uma hora por dia. Isso dura por um número de semanas igual às Energias Etéreas do anjo.

Mestre das Chamas do Céu

Durante o combate, o anjo pode pagar 1 ponto de Essência para criar uma esfera de chamas brilhantes ao redor de seu corpo, com um raio de 5 metros, que dura até a batalha terminar ou até que o anjo a dissipe. Qualquer inimigo que entre na esfera (ou esteja presente quando ela surge) deve fazer um teste de Força para não ficar pasmo (-2 nas perícias baseadas na Agilidade ou na visão) por um número de rodadas igual às Energias Celestiais do anjo. As chamas são formadas apenas por luz e não causam dano, nem afetam os aliados do anjo e outros espectadores.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Janus, Yves*
Hostis: *Dominic*

Ritos Básicos

- Passar três horas próximo a uma fonte de calor (uma grande fogueira, a fornalha de um crematório, etc.).
- Passar uma hora em conflito intenso, mental ou físico.
- Matar um demônio com fogo. (+3 Essência)

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Rezar antes de uma luta
+2 Limpar um item de metal com chamas
+3 O sangue de um traidor
+4 A tumba de alguém que morreu para proteger outros
+5 Dentro ou rodeado por chamas
+6 Enquanto engajado em uma batalha mortal

JANUS
ARCANJO DO VENTO

O mundo é um vendaval. Ele desliza por corpos e corações, dobrando as coisas macias e destruindo o restante.

Os servos de Janus são os agentes de mudança do Céu, encarregados de alterar o que está estabelecido e transformar o estático em dinâmico. Eles também são ladrões divinos, confundindo os malignos com suas façanhas ousadas.

Janus, um Ofanim grande e musculoso, é um dos Arcanjos mais antigos. Embora sua missão seja promover a mudança, ele mesmo mudou muito pouco no último milênio. Na verdade, como muitos Arcanjos, ele fica a cada dia mais firme em suas convicções.

Ele é bastante gregário, mas tão rápido para condenar um amigo quanto para elogiá-lo. Portanto, depois que seus ataques de criticismo passam, ele busca se desculpar o máximo possível. Ainda que alguns se preocupem com sua instabilidade, a utilidade de Janus é, muitas vezes, a única coisa com que Gabriel e Dominic concordam. Afinal, suas mudanças de humor refletem seu papel na Sinfonia.

Os anjos de Janus buscam perturbar a normalidade e causar o máximo de caos possível, sem perturbar o equilíbrio geral da Sinfonia. Em um cenário típico, um anjo de Janus chega na cidade, analisa as coisas, e o caos começa. Na verdade, quase todas as aventuras desses anjos terminam em "e se segue o caos".

Os servos de Janus são fáceis de encontrar: jovens descuidados com a cabeça para fora do carro acelerando para regenerar Essência, indo de cidade em cidade, participando de passeatas, explodindo carros, agentes de mudança. Eles também são conhecidos por seus dedos leves e jaquetas recheadas.

Dissonância

É dissonante para um servo de Janus ficar no mesmo lugar por mais de três dias. Cada cidade é um local, mas algumas cidades (Nova Iorque, Los Angeles, etc.) abrangem um espaço grande o bastante para que cada distrito possa ser considerado um local diferente. De qualquer forma, para aqueles que servem ao Vento, é importante se manter em movimento a todo custo.

Sintonias de Coro

Se o vento para, ele morre. Os servidores de Janus têm uma sintonia com o movimento, assim como os Ofanins.

Serafins

Os Serafins do Vento podem *adicionar* suas Energias Celestiais a testes de Lábia. Eles ainda não podem mentir sem gerar dissonância, mas eles podem manipular a opinião de alguém, esperando que isso possa facilitar as coisas com a Sinfonia.

Querubins (restrito)

Os Querubins que trabalham para Janus só podem se sintonizar a uma pessoa por vez, mas o sujeito da sintonia se torna envolvido com o anjo (o equivalente ao Recurso Servo, em um nível igual às Energias Celestiais do Querubim), agindo como seu servo enquanto durar a sintonia.

Ofanins

Ofanins que apoiam a Palavra do Vento podem *adicionar* suas Energias Etéreas a qualquer tentativa de quebrar fechaduras, abrir portas ou se livrar, a si ou a outros, de amarras corpóreas.

Elohins

Exceto pela intervenção de Energias Celestiais, Elohins que servem a Janus podem olhar para o céu e predizer o clima – com uma precisão de minutos – por um número de dias no futuro igual às suas Energias Etéreas.

Malakins

Os cavaleiros sombrios que servem ao Vento são extraordinários especialistas em demolição. Eles podem *adicionar* suas Energias Etéreas a qualquer teste que envolva fazer, posicionar e utilizar (inclusive arremessar) um explosivo.

Kyriotetes

Kyriotetes que servem a Janus podem assumir uma forma gasosa, manifestando-se no reino corpóreo sem a necessidade de um hospedeiro. Eles não podem se comunicar verbalmente ou interagir com o mundo de maneira significativa e se movem a um quarto de sua velocidade normal. Nessa forma, eles podem ser percebidos com um teste de Percepção bem-sucedido, modificado por cada nota de dissonância do anjo (que facilitam a detecção).

Mercurianos

Os Mercurianos de Janus podem se mover pelas multidões como enguias por um coral. O mar de humanos parece se abrir para eles, esteja o anjo visível ou não. O anjo também pode dizer, à primeira vista, se um objeto foi adquirido honestamente ou não.

Sintonias de Servidor

Passagem

Com um sucesso em um teste de Agilidade, o anjo pode abrir qualquer fechadura. Algumas são mais difíceis que outras:

Dificuldade	*Tipo de Mecanismo*
0	Mecânicos Simples (algemas, ferrolhos, etc.)
-1	Mecânicos Complexos (fechaduras com senha, etc.)
-2	Eletrônicos Simples (sistemas de cartões, etc.)
-3	Eletrônicos Complicados (reconhecimento de voz, etc.)

Furtar

Gastando 2 pontos de Essência o anjo pode fazer com que um objeto corpóreo (com um peso menor que suas Energias totais x 500g) desapareça por um número de minutos igual às suas Energias Celestiais. O objeto reaparece mais tarde em posse do anjo, onde quer que ele esteja, sem perturbar a Sinfonia – isso se ninguém viu o objeto desaparecer ou reaparecer.

Distinções

Vassalo do Vento

Vassalos do Vento podem se comunicar entre eles de maneira tão clara e rápida quanto a fala humana, em um idioma gestual silencioso.

Amigo do Invisível

Anjos com esta distinção sempre sabem se estão sendo observados, ouvidos ou espionados.

Mestre do Movimento

O anjo se move em silêncio e rapidamente. Dobre sua velocidade de voo se ele tiver asas. Ele também pode *adicionar* 4 à perícia Corrida *antes* de qualquer teste, ou ao dígito verificador de um teste de Corrida bem-sucedido, para o qual ele não tenha recebido nenhum tipo de assistência.

Relacionamentos

Aliados: *David, Gabriel, Miguel*
Associados: *Yves*
Hostis: *Laurence*

Ritos Básicos

- Passar 1 hora em ventos de mais de 130 km/h (por exemplo, em uma tempestade ou em um conversível com a capota abaixada).
- Passar 2 horas meditando em uma montanha russa em movimento – ela pode parar para deixar que outros entrem ou saiam, mas o anjo tem que continuar no passeio.
- Ver um veículo capotar a mais de 100 km/h ou observar pessoalmente um prédio de mais de um andar ser demolido. (+2 Essência)

Chance de Invocação: 0

Modificadores de Invocação

Embora uma tempestade não possa ser invocada, isso não quer dizer que seja impossível chamar sua atenção . . .

+1 Roubar um jornal
+2 Desorientar uma sinalização pública
+3 Alterar um grupo de placas de "Desvio"
+4 Explodir um carro
+5 Observar um tornado em seu campo de visão direto
+6 Estar em queda livre por mais de 10 segundos

JEAN
ARCANJO DO RELÂMPAGO

O mundo é relâmpago, a centelha da vida e o lampejo do discernimento.

Os servos de Jean controlam as diversas energias que fluem pelo mundo corpóreo. Vagarosamente, eles compartilham seus segredos com o mundo.

Jean é um Elohim. Ele controla a tecnologia da humanidade, e o conhecimento e compreensão que ela tem do mundo físico. Ele encarrega seus Servidores de desenvolver e colocar a prova novos aparelhos de alta tecnologia, feitos para diminuir os desejos egoístas da humanidade.

Ele e seus Servidores não estimam muito a humanidade. "Apesar de seus pequenos cérebros", ele admite, "eles ainda exibem um ocasional lampejo de discernimento." Mas Jean normalmente culpa mais a Lúcifer e Vapula (Príncipe da Tecnologia) por passarem segredos da Sinfonia aos cientistas humanos em troca de recompensas sombrias.

Jean é um homem loiro de meia idade, com pouco mais de 1.80m de altura, e sua face parece ter sido esculpida com uma faca. Ele evita os outros Arcanjos, preferindo trabalhar em seus próprios esquemas – e nos de Deus, é claro.

Sua personalidade é orgulhosa e pedante. Ele é um micro gestor, que prefere que seus anjos não façam muito por si mesmos, especialmente no que se refere à inovação humana. Em comparação a outros Arcanjos, é fácil invocá-lo, e ele normalmente murmura "você fez bem em me chamar". Jean trabalha duro, mas gosta de fazer as coisas por si mesmo.

Dissonância

É dissonante deixar que um segredo tecnológico ou um aparelho tecnológico celestial caia em mãos humanas antes que Jean decida que é hora, embora qualquer coisa que os humanos desenvolvam por si mesmos deve ser aceita como parte da Sinfonia. É dissonante permitir que inovações tecnológicas de inspiração infernal fiquem sem oposição.

Sintonias de Coro

Devido a sua natureza – eles são os únicos Servidores que gastam Essência para melhorar os efeitos de suas sintonias de Coro – os anjos de Jean são os maiores responsáveis por criar grandes distúrbios colaterais na Sinfonia, e a maioria dos outros anjos os vê como pouco sutis. Eles não se importam.

Serafins

Os Serafins de Jean têm memória fotográfica. Além disso, por 1 ponto de Essência, eles podem temporariamente conjurar um monitor flutuante e mostrar a um observador algo que tenham visto ou ouvido.

Querubins *(restrito)*

A partir de qualquer telefone, um Querubim do Relâmpago pode se conectar ao telefone mais próximo do objeto ao qual está sintonizado. Se não houver nenhum telefone próximo ao sujeito de sua sintonia, ele pode gastar 1 ponto de Essência para fazer que um telefone celular se materialize temporariamente (10 minutos) a 2 metros dele!

Ofanins

Um Ofanim que serve a Jean é uma das criaturas vivas mais rápidas. Com um condutor apropriado – uma linha de telefone, um cabo elétrico, a parede de metal de um prédio – ele pode converter, temporariamente, sua veste corpórea em eletricidade, viajando por um número de centenas de metros por turno de combate igual às suas Energias Corpóreas, por um número de rodadas igual às suas Energias Etéreas. Ele pode voltar a manifestar-se em qualquer ponto do seu caminho de metal; independentemente de como ele termina sua jornada, ele causa 3d pontos de dano (explosão de relâmpagos) em seu ponto de entrada e de saída.

Elohins

Os Elohins de Jean são os únicos anjos com a calma e precisão necessárias para criar, a partir do nada, microchips e placas de circuito. Por 1 ponto de Essência, eles podem, temporariamente, criar um computador de bolso que dura um número de minutos igual às suas Energias Etéreas. O dispositivo tem uma conexão com a internet de alta velocidade (permitindo que o anjo acesse qualquer coisa que o Mestre julgue ser possível; internet, e-mail, aplicativos, etc.). O objeto também é imune a impulsos eletromagnéticos, não precisa de bateria e tem um poder de armazenamento infinito. Seus cabos podem conectá-los a qualquer computador não criptografado com uma entrada – e ele também aumenta a perícia do usuário com Operação de Computadores em um valor igual às suas Energias Celestiais.

Malakins

Os Malakins de Jean são os melhores mecânicos da criação. Eles podem *adicionar* suas Energias Etéreas a qualquer teste que envolva as perícias: Química, Eletrônica, Engenharia – ou qualquer outro teste para reparar um objeto tecnológico.

Kyriotetes (*restrito*)

Esses anjos da multiplicidade podem possuir objetos corpóreos como vestes, por um número de minutos igual às suas Energias Etéreas. Se seu computador parece assombrado, talvez seja um dos anjos sem corpo de Jean.

Mercurianos

Todos os Mercurianos de Jean sabem a Canção Etérea das Línguas e sempre obtém sucesso em sua performance. (Considere as Energias Etéreas do anjo como sendo tanto o nível conhecido da Canção, quanto o dígito verificador do sucesso.)

Sintonias de Servidor

Gerador

O anjo se torna um gerador de alta voltagem por um segundo, transmitindo uma incrível quantidade de energia para algo que toque. O Poder do ataque é igual à Essência gasta (pelo menos 1), *mais* as Energias Corpóreas do anjo. Um alvo vivo ficará cego (-2 em todas as perícias envolvendo Agilidade ou visão) por 10 (*mais* a Essência gasta para usar Gerador, *menos* a Vontade da vítima) segundos.

Controle Remoto

Anjos com essa sintonia podem controlar mentalmente qualquer aparelho criado pelo homem, a uma distância igual às suas Energias totais x 30 cm. Eles só podem fazer com que o objeto realize as funções que um controle normalmente os permitiriam realizar e apenas um comando por rodada.

Distinções

Vassalo do Relâmpago

O anjo é uma calculadora eletrônica – para simular isso, o jogador pode manter uma calculadora à mão e usá-la por quanto tempo precisar para chegar a uma resposta correta. Ele também tem o poder de reconhecer todas as aplicações possíveis para qualquer objeto tecnológico.

Amigo dos Iluminados

O anjo pode detectar a causa de um defeito em qualquer objeto tecnológico, ou predizer um problema por um número de rodadas igual às suas Energias Celestiais, antes que aconteça.

Mestre das Máquinas

O anjo pode "curar", instantaneamente, dano a qualquer aparelho à taxa de 3 pontos para cada Essência gasta.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*

Associados: *Eli, Yves*

Hostis: *Jordi, Miguel, Novalis*

Ritos Básicos

- Descansar por uma hora tocando a turbina de uma estação de energia elétrica.
- Passar duas horas conectado a uma tomada.
- Passar uma hora em uma tempestade elétrica, no alto de um penhasco.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Uma fórmula científica
+2 Uma demonstração de matemática
+3 Um microscópio
+4 Um laboratório completo
+5 Uma nova teoria científica funcional
+6 A Teoria do Campo Unificado

JORDI

ARCANJO DOS ANIMAIS

O mundo é um animal, selvagem e rápido.

Ignore a mentira chamada "civilização", a alucinação compartilhada que os humanos chamam de sociedade. O Céu errou gravemente ao permitir que os humanos mantivessem seus adornos artificiais, a humanidade deve recuperar sua natureza selvagem ou morrer.

Jordi é um Kyriotete. Fortemente adverso à maior parte dos trabalhos humanos, ele passa a maior parte do tempo vagando pelas áreas selvagens em forma animal. Lúcifer fez o melhor que pode para manipular o desdém de Jordi pela humanidade, mas Jordi nunca se sentiu tentado. Ele se mantém completamente leal ao Divino, independentemente de sua opinião sobre o estado atual do mundo. E ele aceita como aliados aqueles humanos que compartilham seu amor pelo reino animal.

Os anjos que não trabalham para ele o consideram completamente louco. Louco ou não, ele é excepcionalmente inteligente e muito perceptivo e sempre está disposto a dar um pouco de liberdade aos suplicantes que mostram consideração por suas excentricidades. Seus servos podem ser selvagens e indomáveis, mas não são cruéis – eles fazem o que devem fazer, com paixão, mas sem ódio.

Jordi prefere dar audiências no campo e só aparecerá em cidades (com a exceção de locais como Nova Déli, é claro), durante as emergências mais atrozes.

Dissonância

Os anjos de Jordi não se podem deixar levar pelas preocupações da sociedade humana, suas regras ou expectativas de comportamento.

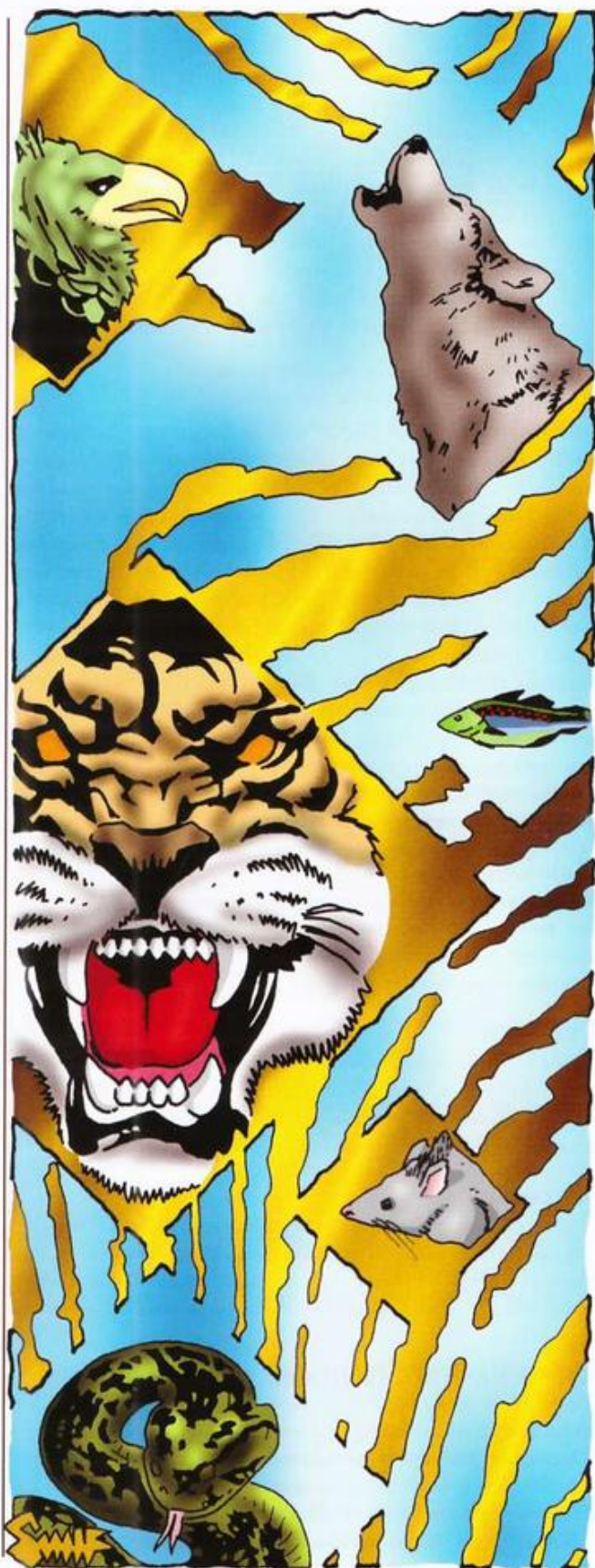
Eles recebem dissonância se valorizarem mais a vida humana que a animal. Quando matam, devem agir de maneira limpa e indolor, como é o costume de Jordi.

Sintonias de Coro

Os Servidores de Jordi são conhecedores da linguagem e cultura dos animais. Cada Coro está sintonizado com um tipo específico de animal, apresentado abaixo, e podem comunicar conceitos simples a essas criaturas com sons e gestos.

Os servos de Jordi, com exceção dos Kyriotetes, devem comprar pelo menos uma veste animal. Nada que façam em suas vestes animais, exceto usar Canções e gastar Essência de outra forma, perturba a Sinfonia.

Serafins

Os Serafins de Jordi estão sintonizados a anfíbios e à vida marinha. Eles preferem trabalhar na paz relativa do mundo subaquático, expondo os Diabólicos que vivem secretamente na escuridão aquática.

Querubins

Os Querubins de Jordi são sintonizados aos gatos. Eles normalmente são designados a áreas urbanas, para cuidar dos bichos de estimação dos moradores e punir quem os atormenta. Mas eles também podem tomar gatos *grandes* como vestes . . .

Ofanins

Os Ofanins de Jordi são sintonizados a animais voadores, como aves e morcegos. É seu dever se vingar daqueles que maltratam as criaturas do ar ou as destroem por qualquer motivo, exceto como alimento. Eles ainda estão de luto pela morte dos pterossauros.

Elohins (parcialmente restrito)

Os Elohins de Jordi estão sintonizados a répteis. Eles são criaturas do deserto, anjos da poeira e de lugares abertos. O alcance de sua ressonância se estende sem dificuldade por todo o seu campo de visão, em qualquer direção.

Malakins

Os Malakins de Jordi estão sintonizados a cães, lobos e outras criaturas de matilhas. No mundo mortal eles são os ecoterroristas supremos, protegendo a natureza das ações da humanidade.

Kyriotetes (parcialmente restrito)

Eles são os olhos e ouvidos de Jordi pelo mundo, capazes de entrar em diversos hospedeiros de uma vez. Um Kyriotete de Jordi pode controlar hospedeiros animais com um total de Energias igual às suas Energias *vezes* suas Energias Corpóreas. Eles são particularmente sintonizados a insetos; cada enxame de insetos (p. 191) conta como uma Energia Corpórea e, dessa forma, Kyriotetes poderosos podem surgir como dezenas de enxames ao mesmo tempo.

Mercurianos

Os Mercurianos de Jordi estão especialmente sintonizados aos símios. Eles estão encarregados de estudar todos os animais em seus habitats naturais e de ajudar os humanos a verem as similaridades entre si mesmos e seus primos, que muitas vezes matam e escravizam descuidadamente.

Sintonias de Servidor

Chamado Selvagem

Por 2 pontos de Essência, um anjo pode invocar um pequeno grupo de animais locais. O jogador pode escolher que tipo de criatura surge, desde que nenhum deles tenha um total de Energias maior que as Energias Celestiais do anjo.

Jogue um número de dados igual às Energias Corpóreas do invocador para determinar quantos animais surgem – eles chegam em 2 minutos. Eles não estão sob o controle do anjo, mas também não vão feri-lo.

Magnetismo Animal

Por 1 ponto de Essência, o anjo pode encantar um único animal em seu campo de visão que já não esteja sob influência celestial. Isso se limita a um animal cujo total de Energias é menor ou igual às Energias Corpóreas do celestial.

Distinções

Vassalo dos Animais

Os Vassalos de Jordi sempre sabem as intenções (atacar, fugir, etc.) dos animais que encontram.

Amigo das Bestas

O anjo nunca será atacado por feras selvagens – embora animais treinados ou encantados ainda possam atacá-lo.

Mestre da Besta Interior

Apenas com um olhar, o anjo sabe quanto um humano gosta de animais e como costuma tratá-los.

Relacionamentos

Jordi não se preocupa com a política celestial, mas não a ignora. Isso faz com que ele muitas vezes tenha o valor de um voto de desempate e diferentes lados tentam influenciá-lo – por meio de seus servos, se necessário. Se estiver suficientemente motivado, ele aparecerá, dará seu voto e sumirá, raramente preocupando-se em falar.

Ele não se preocupa com a arena política, pois sente que os outros Arcanjos não se preocupam com ele e seus objetivos. Ele está basicamente certo; eles pensam que ele é louco. Ele se dá bem com Novalis que, por vezes, é sua representante em votos formais, mas evita os demais Arcanjos antes que eles possam evitá-lo.

Aliados: *Novalis*
Associados: *Eli, Yves*
Hostis: *Jean, Marc, Miguel*

Ritos Básicos

- Passar oito horas sem nenhum traço de civilização à vista.
- Viver em uma cidade por um dia inteiro como animal, sem gastar Essência.
- Resgatar um animal ameaçado pela ação ou descuido do homem.

Chance de Invocação: 2

Adicione 2 à chance de invocação e 2 ao dígito verificador do teste de invocação, se nenhum prédio, estrada ou veículo humano estiverem dentro do campo de visão.

Modificadores de Invocação

- +1 Um vira-latas ou gato de rua
- +2 O trabalho de um homem criado do sincero amor pelos animais
- +3 O ovo de uma espécie ameaçada
- +4 20 gatos vivendo na mesma habitação
- +5 Um gorila da montanha
- +6 Um panda

LAURENCE

ARCANJO DA ESPADA

O mundo é uma lâmina que corta os incautos. Respeite o poder que vem com sua posição. Mantenha-se sempre afiado e nunca deixe de estar vigilante quando caçar um Diabólico.

Laurence é um Malakim, honrado ao extremo, e comandante supremo do exército de Deus. Ele é responsável por treinar Soldados e designá-los a anjos, coordenando missões oficiais e atualizando-se em relação ao Inimigo.

Ele nem sempre foi um Arcanjo. Seu antigo superior – Uriel, o Arcanjo da Pureza – foi além de sua Palavra matando todas as criaturas míticas da Terra (as fadas, dragões, etc.). Laurence, o melhor de todos os caçadores de demônios do Céu, ascendeu a seu atual status quando Uriel foi chamado aos reinos celestiais maiores, desaparecendo da vista dos anjos comuns, no ano 745 de nosso Senhor.

Desde então, Laurence não apenas tem organizado os exércitos de Deus, como também se tornou o Arcanjo patrono do Cristianismo, promovendo ativamente seu crescimento. Ele particularmente apoia o Papa e gostaria que o Catolicismo se tornasse a única religião da humanidade. (Dominic é o único Arcanjo principal que o apoia veementemente nesse objetivo.)

Laurence geralmente aparece na Terra como um homem baixo e magro, com cabelos longos e negros. Como o mais jovem dos Arcanjos principais, ele é um fenômeno no campo de batalha, mas como planejador é demasiadamente idealista. Ele tende a esquecer que mesmo seus próprios anjos não são perfeitos e que o outro lado luta muito, muito sujo. Quando os planos dão errado, ele invariavelmente chama Miguel, o velho cavalo de guerra, para mudar o curso da batalha novamente para o lado do bem.

Como estrategista principal dos anjos contra os demônios, Laurence está em uma posição complicada. Ele deve manter a paz entre os Arcanjos, sem ameaçar o poder ou posição de ninguém, enquanto se mantém firme, sem mover-se nem um centímetro quando ameaçado.

Seus servos nunca tem um minuto livre. Enquanto os outros anjos só deixam o que estão fazendo para ajudar os Servidores da Espada com muita má vontade, os anjos de Laurence sentem que os outros pedem ajuda com muita rapidez – ajuda que eles se sentem obrigados a conceder, em vez de resolver seus próprios problemas em primeiro lugar. Entre o idealismo honrado e a competência como os maiores aventureiros do Céu, eles possuem muito potencial, se sobreviverem o bastante para alcançá-lo.

DISSONÂNCIA

Laurence é mais rígido que qualquer Arcanjo, com exceção da própria Dominic. Ele mantém suas tropas em um regulamento estrito, demandando precisão em todas as coisas. Desobedecer tanto à palavra como ao espírito de suas ordens gera dissonância no anjo ofensor.

Sintonias de Coro

Os anjos de Laurence são lutadores, aventureiros e caçadores de demônios e suas sintonias refletem isso.

Serafins

Os Serafins da Espada podem dizer, à primeira vista, se os inimigos que encaram em batalha estão definitivamente no lado do bem ou do mal. (Isso se baseia nos *motivos* do inimigo para lutar . . . uma vez que o conceito da causa pela qual eles estão lutando é algo imaterial.)

Querubins (restrito)

Querubins trabalhando para Laurence podem utilizar sua ressonância natural de sintonia sem precisar tocar o alvo; eles podem usá-la em tudo que possam ver (incluindo reproduções visuais – p. 57).

Ofanins

Quando em combate ou em perseguição (mas não quando estão sendo perseguidos), os Ofanins de Laurence podem se mover por (2 x Agilidade) metros adicionais na forma corpórea, ou (2 x Percepção) metros adicionais na forma celestial. (Os benefícios da perícia Corrida também podem ser aplicados normalmente a esta sintonia.)

Elohins (restrito)

Com sua ressonância natural, um Elohim trabalhando para Laurence pode sentir as emoções, não apenas das pessoas presentes no local no momento, mas também das que estiveram ali no passado – um número de horas antes igual às Energias Celestiais do anjo.

Malakins (restrito)

Os Malakins de Laurence são os lutadores mais honrados na existência (diferente dos de Miguel, que vencem com mais frequência). Quando utilizam sua ressonância, eles podem *adicionar* suas Energias Etéreas ao dígito verificador de um teste bem-sucedido.

Kyriotetes (restrito)

Os Kyriotetes de Laurence estão ligados à veste de um guerreiro que teve uma morte sem sentido antes de encontrar seu destino (como um soldado que pisou em uma mina terrestre durante seu descanso, um policial alvejado por outros policiais durante uma batida, etc.).

A veste parecerá ter sobrevivido aos ferimentos e o anjo continuará essa vida humana com uma Função (p. 43) de nível igual às suas Energias Etéreas. O corpo é uma Veste/1, mas pode ser melhorado normalmente com pontos de personagem. A Função é gratuita, mas caso seu Status seja *maior* que a Função, o Mestre pode exigir que a Função também seja aumentada com pontos de personagem.

Outros hospedeiros podem ser possuídos ao mesmo tempo, utilizando as regras normais dos Kyriotetes, mas o anjo não pode abandonar sua veste – mesmo quando ele faz com que ela "desapareça" (como faz com outras vestes), 5 das Energias do Kyriotete estão ligadas a ela. No entanto, quando ela sofre dano ou é destruída, ela não gera dissonância; embora o anjo deva comprar novamente esta sintonia se a veste for morta.

Mercurianos

Os Mercurianos de Laurence, ainda que não sejam violentos, podem ler a linguagem corporal do oponente tão bem que raramente são atingidos. Eles podem *adicionar* suas Energias Corpóreas à perícia Esquiva ou ao dígito verificador do teste (ele deve decidir antes de fazer o teste!).

Sintonias de Servidor

A Lâmina Abençoada de Laurence

Ao gastar 3 pontos de Essência, o anjo pode conceder uma afiação divina a qualquer lâmina que esteja tocando. A lâmina recebe +5 de Poder por um número de rodadas de combate igual às Energias Celestiais do anjo. Os efeitos dessa sintonia, obviamente, não são cumulativos. Este efeito é *adicionado* ao Poder normal da arma, até mesmo de relíquias (mas elas devem ser lâminas reais; uma Espada Flamejante não conta).

Caçada

Esta sintonia concede ao Servidor a habilidade de caçar infalivelmente qualquer criatura com a qual tenha lutado, não importando a distância. Ele pode caçar um número de oponentes igual às suas Energias Etéreas.

Distinções

Vassalo da Espada

Os Vassalos de Laurence podem se manter sérios sob qualquer circunstância, mesmo sob provocação demoníaca (incluindo ressonâncias e sintonias diabólicas) e podem julgar a seriedade de outros.

Amigo do Exército do Senhor

O anjo pode julgar a coragem de uma pessoa (por exemplo, descobrir se seu oponente vai fugir ou não).

Mestre do Exército do Senhor

O anjo pode afirmar uma recusa em um tom tão severo que desencoraja a outra parte a reiterar sua proposta – isso é, em essência, o poder de terminar uma conversa apenas dizendo "NÃO".

Relacionamentos

Aliados: *David, Dominic, Jean, Miguel*
Associados: *Todos com exceção de . . .*
Hostis: *Eli, Novalis*

Ritos Básicos

- Matar uma criatura maligna.
- Passar a noite toda caçando sua presa.
- Passar quatro horas dormindo em um arsenal.

Chance de Invocação: 4

Modificadores de Invocação

+1 Uma espada de treinamento
+2 Um livro de ensinamentos militares
+3 Uma espada de alta qualidade
+4 Ordenar um grupo a batalha
+5 Uma espada superior gravada com a Oração do Senhor
+6 Uma espada abençoada pelo Papa

MARC
Arcanjo do Comércio

O mundo é um comércio, o toma-lá-dá-cá da vida cotidiana.

O comércio complicou a vida dos humanos, mas diminuiu a quantidade de conflitos violentos no mundo. Guerras não podem ser vencidas sem derramamento de sangue – mas no comércio, papéis, números e as estruturas dentro da mente das pessoas são as únicas causalidades.

O Arcanjo do Comércio é um Mercuriano, adaptado às complexidades de nível humano do mundo fiscal. Ele e seus servos são diplomatas divinos, negociadores do Céu. Eles mentem apenas por omissão e sempre por um bom motivo. Pode-se contar com Marc, desde que se saiba ler as entrelinhas e prestar atenção às letrinhas miúdas.

Marc carrega o pesado fardo (palavras dele) de promover o conceito abstrato de dinheiro e gerenciar a fortuna divina. Ele faz isso muito bem, ocasionalmente se reembolsando pelo tempo gasto. (Ele inventou o conceito de "salário" e não se exclui.)

Vestido com estilo, elegantemente cortês, Marc é um dos celestiais no "meio do povo". Ele ocasionalmente tropeçou, durante momentos de conflito, quando sua Palavra não recebeu o respeito apropriado, mas nada maior que isso ficou em seu caminho, exceto as hordas de Lúcifer.

Dissonância

É dissonante para os anjos que servem a Marc faltarem com suas palavras quando as deram livremente. Eles sabem o preço de trapacear em uma transação.

Sintonias de Coro

A maioria dos Servidores de Marc está sintonizada com as estruturas abstratas do comércio e da propriedade que foram criadas na mente da humanidade e estendidas para a Sinfonia.

Serafins (parcialmente restrito)

Os Serafins são os comerciantes e gerentes de Marc. Eles podem olhar uma pessoa nos olhos e saber quanto dinheiro elas pagaram por algo – já pode ir assinando o cheque. Além disso, quando esses anjos fracassam em um teste de ressonância eles podem tentar novamente, não só depois de minutos, mas em segundos.

Querubins

Anjos devotados de proteção, os Querubins que servem a Marc podem saber, com um toque, o verdadeiro proprietário de um objeto.

Ofanins (*restrito*)

"Você quer que entregue quando?" Os Ofanins de Marc são os melhores expedidores no negócio. Eles sabem a maneira mais rápida de chegar a qualquer lugar, com qualquer coisa. (Fazê-lo é outro problema.)

Elohins

Os Elohins de Marc, avaliadores divinos, podem dizer o valor de mercado justo de um item, com apenas um toque.

Malakins

Os Malakins, sempre os mais sombrios dentre os anjos, são os agentes de elite de espionagem de Marc. Ao olhar uma pessoa nos olhos, eles podem dizer o verdadeiro valor de algo para ela. ("Aquela pasta é a conta de gastos mensais que ele está tentando esconder do seu chefe." "Isso não é só uma caneta velha; é a caneta que uma garota de quem ele gostava na terceira sério deu pra ele, quando ele não tinha com o que escrever.")

Os efeitos desta sintonia funcionam em qualquer coisa no campo de visão do anjo e ela dura um número de minutos igual às Energias Etéreas do anjo; mas só pode ser utilizada em uma pessoa de cada vez.

Kyriotetes (*restrito*)

Os Kyriotetes de Marc podem entrar automaticamente em um hospedeiro; faça o teste de ressonância de qualquer maneira, apenas para obter o dígito verificador. O sujeito pode resistir com um teste de Vontade.

Mercurianos (*restrito*)

Como um aspecto adicional de sua ressonância natural, um Mercuriano que trabalha para Marc pode olhar o passado de uma pessoa – um número de meses igual às suas Energias Celestiais – e dizer quanto dinheiro ela recebeu e o que fez para recebê-lo.

Sintonias de Servidor

Contrato Divino

O anjo pode escrever um contrato (no papel) entre duas ou mais pessoas. Se uma das partes que assinou o contrato de livre e espontânea vontade quebrar o acordo, o infrator sofre dano corpóreo igual à Essência despendida no contrato *vezes* 6.

Senha Universal

Uma vez por dia, um Servidor de Marc pode extrair (de um caixa eletrônico ou por transferência eletrônica; mas não de uma pessoa) $100 em dinheiro local, *vezes* a Essência gasta para o uso da sintonia.

Ninguém perde nessa transação; a quantia é milagrosamente proveniente de dinheiro perdido ou destruído em algum lugar.

Distinções

Vassalo do Comércio

Um Vassalo de Marc que obtém sucesso em um teste de Percepção (uma tentativa por alvo por dia) pode discutir uma negociação com alguém e saber exatamente o que esperam e desejam tirar disso a longo prazo.

Ele também sabe, o tempo todo, o local exato em que se encontra uma pessoa que quebrou um contrato com ele (utilizando Contrato Divino, acima).

Amigo dos Acionistas

O anjo pode ler qualquer acordo, em qualquer idioma, e descobrir quaisquer injustiças ou "cláusulas de salvaguarda" que foram planejadas por seu criador.

Mestre das Finanças

O anjo tem a perícia Lábia em nível 6, ou *adiciona* 6 à sua perícia existente, no que diz respeito a qualquer discussão financeira.

Relacionamentos

Comércio é a Palavra de Marc – dar de si mesmo em um acordo em vez de tomar por esperteza ou violência. Trabalhar com as estruturas abstratas do reino corpóreo o colocou em uma posição única de intermediário e diplomata entre aqueles que lidam com a beleza da abstração celestial – como Blandine, Dominic e Gabriel – e aqueles que lidam com a realidade corpórea – como David, Laurence e Miguel. Os servos que trabalham nessas áreas, normalmente estão em desacordo uns com os outros, e os agentes do Comércio ajudam a acalmar as coisas.

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Janus*
Hostis: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Gerar 100% de lucro em uma transação honesta.
- Possuir por pelo menos uma hora um objeto ou documento com um valor maior que $10.000.000. (2 de Essência se o valor for maior que $100.000.000.)

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Um dólar que alguém lhe deu sem motivo
+2 $100 em dinheiro de 3 países diferentes
+3 Bens ilegais, contrabandeados de outro país
+4 Um contrato no valor de, pelo menos, $100.000
+5 Um contrato no valor de, pelo menos, $1.000.000
+6 As bugigangas que compraram Manhattan

Miguel
Arcanjo da Guerra

O mundo é uma guerra, rugindo através da realidade.

Miguel, o primeiro anjo criado por Deus, mais velho que qualquer Celestial com exceção do inefável Yves, é um Serafim e deixa sua opinião clara: as coisas não são feitas no Céu como eram antigamente. Contudo, não é seu trabalho reclamar das coisas, portanto ele raramente o faz – mas ele está cansado de arrastar a carcaça de Laurence do campo de batalha a cada um século ou dois.

Como o anjo mais poderoso em corpo e mente, Miguel venceu Lúcifer em um combate corpo a corpo e, pessoalmente, chutou sua bunda vermelha para fora das portas do Céu. (Os rebeldes restantes, amaldiçoados por Deus, abandonaram a batalha e saíram por conta própria.) Por este feito, Deus fez de Miguel o Arcanjo da Guerra. Enquanto Laurence comanda os exércitos de Deus, Miguel é o comandante daqueles que lutam sozinhos, confiando apenas em suas próprias armas.

Seus servos lutam vigorosamente, esperando que um dia a guerra termine. Eles são orgulhosos, poderosos e nunca fogem de uma briga. Porém, também são compreensíveis com a condição humana e não perdem a oportunidade de livrar um humano da dor, mesmo que seja apenas ouvindo suas histórias de guerra.

Miguel é um guerreiro. Ele vive pela batalha de Deus. Contudo, o fato de ele não usar uma arma nobre (ele prefere um machado de batalha a uma espada), garantiu-lhe o desdém de muitos Arcanjos – com exceção de Laurence, que já entrou em combate com Miguel e tem memórias humilhantes da ocasião.

Teimoso e individualista, Miguel não pega leve com seus servidores – mas os protege de Dominic, a quem chama de "a hiena do Céu". Há muitos milênios, Miguel foi o alvo de um inquérito sobre orgulho, comandado por Dominic. Ele acusou Miguel e seus servidores de encorajar tradições pagãs (colecionar troféus, promover cultos de guerreiros, utilizar heráldica blasfema, etc.). Deus interveio e inocentou Miguel, não por que ele era inocente, mas porque sem orgulho e glória – e Miguel – as maiores batalhas do Céu teriam sido perdidas.

Dissonância

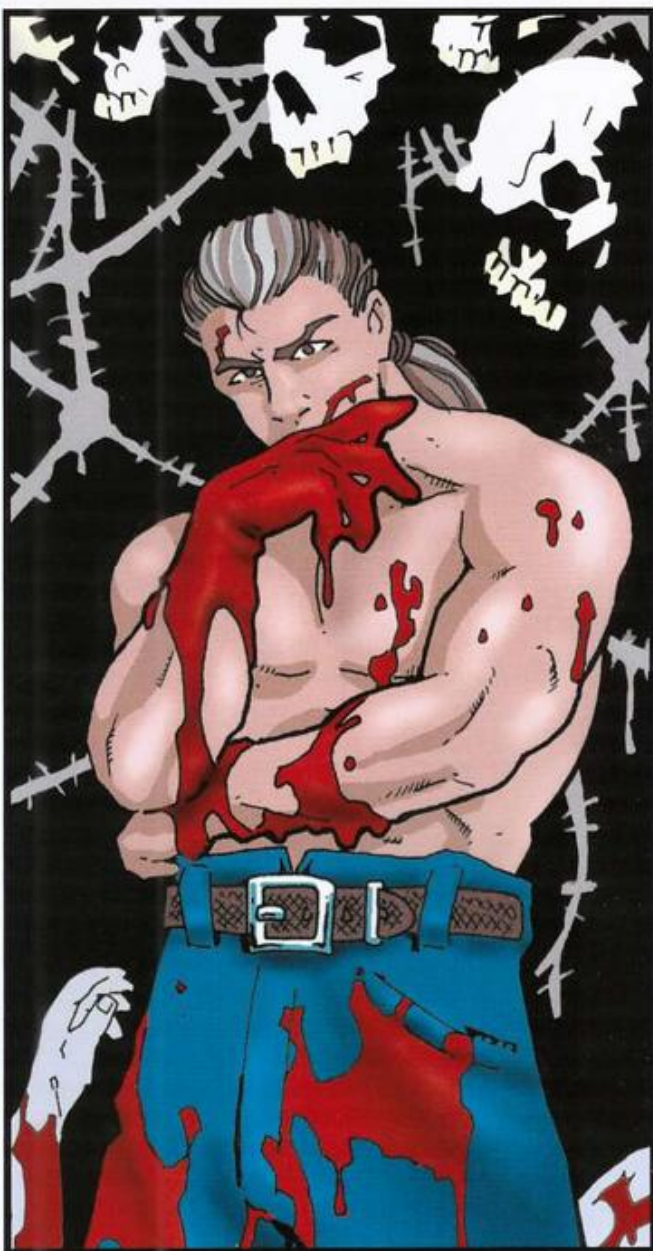
Bater em retirada de qualquer conflito sem uma ordem direta gera dissonância aos servos de Miguel. Se não houver ordem de retirada, o agente de Miguel deve ser espancado até ficar inconsciente e ser arrastado do campo de batalha. Os anjos da Guerra opõem as forças do Inferno, assim como o Arcanjo; eles devem vencer essa batalha ou serem derrotados, mas não podem fugir.

Sintonias de Coro

Serafins

Os ataques dos Serafins de Miguel quase sempre acertam o alvo, pois eles veem a verdade por trás das manobras do oponente. O alvo pode tentar se Esquivar, mas sofre uma penalidade igual às Energias Corpóreas do Serafim.

Querubins

Exceto pela intervenção de Forças Celestiais, se alguém a quem o Querubim da Guerra estiver sintonizado estiver fadado a morrer nas próximas 24 horas, o anjo o sentirá na boca do estômago. Esta sintonia não identifica a natureza ou a hora exata do golpe fatal. Agindo em sua proteção, no entanto, o Querubim da Guerra pode mudar os eventos para manter a pessoa viva.

Ofanins

A velocidade e imprevisibilidade dos Ofanins que trabalham para o Arcanjo da Guerra invariavelmente surpreendem a todos, mesmo quando eles estão mortalmente feridos. Em combate, os Ofanins de Miguel sempre atacam primeiro. Eles preferem táticas de bater, fugir e bater novamente – manobrar para trás com a intenção de rodear o inimigo para atingi-lo novamente não gera dissonância neles.

Elohins

Esses Elohins, os mais calmos dentre seu Coro estoico, podem olhar uma pessoa nos olhos e dizer quão sério eles são – e o quanto estão dispostas a arriscar em uma situação. Se alguém está resignado a matar, ou a morrer, esses anjos saberão. Os Elohins de Miguel são especialistas em identificar e remover lutadores resolutos de uma situação de combate, deixando para trás os incertos e facilmente convencíveis.

Malakins

Os Malakins da Guerra podem ouvir o som do perigo passando pela Sinfonia, começando alguns minutos (igual às suas Energias Corpóreas) antes do conflito e ficando mais alto até o momento do embate. No entanto, esse dom não identifica a natureza da ameaça, apenas sua existência. É possível que um combate seja evitado e nunca venha a acontecer – nesse caso o som do perigo se esvai.

Kyriotetes

Os Kyriotetes de Miguel, ao contrário de seus parentes que servem outros arcanjos, podem gerar suas próprias vestes – eles não precisam encontrar um hospedeiro para se manifestar no plano corpóreo. Mas assim como os outros membros de seu Coro, eles ainda podem habitar uma quantidade de Energias Corpóreas, entre hospedeiros e/ou vestes, igual ao seu total de Energias – menos 5 Energias se escolherem uma veste humana própria! (O Mestre pode determinar que uma veste animal bloqueia menos Energias.) Contudo, eles não podem abandonar a veste que compraram e adquirem uma nota de dissonância se ela for destruída. A veste é criada por Miguel, como são as vestes dos outros anjos, mas ele normalmente levará em conta as necessidades e desejos do Kyriotete. Ela exige a mesma quantidade de Energias que um hospedeiro daquele tipo (5 para um humano). Quaisquer Energias investidas nesta veste não podem ser usadas para possuir outras criaturas, mesmo quando a veste não se manifesta.

Mercurianos

Os Mercurianos de Miguel são seus únicos diplomatas. Eles sabem o preço da paz – aquilo que, se possível, irá resolver o conflito entre duas pessoas que conhecerem.

Sintonias de Servidor

Proficiência

Fornece uma especialização específica com um tipo de arma. O anjo pode fazer um teste de Precisão antes de atacar com uma arma – se obtiver sucesso, ele *adiciona* o dígito verificador do teste de Precisão ao Poder do ataque! No entanto, isso só se aplica a um único ataque por teste de Precisão – se quiser usar sua Proficiência para o próximo ataque, ele deve testar novamente.

Uivo

Quando os servidores de Miguel uivam seu assustador grito de guerra, o uivo atordoa a todos dentro de uma distância igual às Energias Corpóreas do anjo *vezes* 30 cm, na próxima rodada de combate. Como sempre, o anjo pode se Esquivar, mas não pode atacar nessa rodada.

Distinções

Vassalo da Guerra

Os anjos deste posto podem cantar o idioma celestial enquanto estiverem em suas formas corpóreas. Isso permite que eles se comuniquem cinco vezes mais rápido do que qualquer idioma terreno. Qualquer anjo que puder ouvi-lo poderá entendê-lo, mas apenas os Vassalos da Guerra serão capazes de responder igualmente. Demônios reconhecerão o idioma, mas não o entenderão. Mortais ouvirão apenas fragmentos assoviados de uma canção marcial.

Amigo dos Lutadores

Anjos deste posto se tornam imunes aos efeitos do medo (natural ou sobrenatural) assim que se envolvem em uma batalha.

Mestre da Coragem

Anjos deste posto podem conceder a habilidade acima para seus companheiros de batalha por um único combate.

Relacionamentos

Sozinho dentre os principais Arcanjos, Miguel é hostil a Yves. Não foi sempre assim . . . mas com o passar dos milênios, conforme a Guerra foi de mal a pior, Miguel se tornou cada vez mais desconfiado das motivações dessa criatura misteriosa que usa o manto de "Arcanjo do Destino".

Aliados: *Ninguém*

Associados: *David, Jordi, Laurence*

Hostis: *Blandine, Dominic, Novalis, Yves*

Ritos Básicos

- Passar três horas praticando com armas.
- Duelar um Diabólico.

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Entoar um canto de guerra
+2 Uma faca
+3 Um machado de batalha
+4 Um machado de batalha antigo
+5 Um castelo sob cerco
+6 Um campo de batalha no dia da batalha

NOVALIS
ARCANJO DAS FLORES

O mundo é um jardim – pacífico até ser perturbado pelas vozes estridentes dos selvagens e cruéis.

Os servidores de Novalis são responsáveis por acalmar as almas da humanidade. Ela é um poder feminino poderoso; sua Palavra no idioma angelical ressoa com tons de crescimento, cuidado e paz.

Novalis é um Querubim. Sua veste humana se manifesta como uma mistura de debutante e hippie – elegante, terrena, extravagante e às vezes, introspectiva. Ela também pode surgir como uma garotinha com uma cesta de flores ou uma velha jardineira alegre e esperta. Qualquer que seja sua forma, ela é rápida e leve, tanto no corpo quanto no espírito.

Seus servos podem ser tão precisos quanto um novo bonsai ou selvagens e loucos como um vale de trepadeiras, mas nenhum deles se sente deslocado em um show do Grateful Dead.

A doçura de Novalis é incomparável; ela evita o conflito direto sempre que possível. Seus servos são tão amigáveis que os outros anjos não resistem a tentação de serem seus amigos. No entanto, ela não gosta que seus servos ajudem em missões muito violentas a não ser que sua presença possa evitar o derramamento de sangue.

Dissonância

Anjos de Novalis recebem uma nota de dissonância por permitir qualquer violência que não seja absolutamente necessária. *Matar* um humano irá gerar ao ofensor no *mínimo* uma nota de dissonância, além que qualquer outra medida disciplinar que Novalis possa pensar. Demônios podem ser destruídos se necessário . . . o Arcanjo das Flores é difícil de irritar, mas vai mostrar seus espinhos se necessário. *Mas mesmo com demônios, Novalis sempre tentará primeiro ser gentil.*

Sintonias de Coro

Serafins

Uma aura de paz emana dos Serafins de Novalis. Para agir de maneira violenta nas proximidades de um desses Serafins, é preciso fazer um teste de Vontade *menos* o total de Energias do anjo, +1 para cada metro de distância.

Querubins

Os Querubins de Novalis, anjos pacíficos de grande devoção, podem sofrer eles mesmos qualquer dano corpóreo causado a alguém que estiverem tocando.

Ofanins

Um Ofanim que serve a Novalis pode desmontar o padrão de seu ser em uma energia capaz de cruzar a teia de vida vegetal que cobre a Terra. Uma vez por dia (ou depois de completar um dos ritos de Novalis) ele pode mover-se, invisível e instantaneamente, de qualquer planta que tocar a qualquer outra planta que possa ver, ou dentro de uma distância igual ao seu total de Energias em quilômetros.

Elohins (*restrito*)

Os Elohins de Novalis podem sentir os estranhos sentimentos das plantas. Ao tocá-las, eles podem sentir que emoções foram manifestadas em suas redondezas na última semana. Um sucesso em um teste de Percepção dará informações sobre a fonte da emoção; quanto melhor o dígito verificador, mais ele descobre.

Malakins

As folhagens se abrem frente aos Malakins de Novalis, permitindo que eles se movam livremente. As plantas também podem enredar seus inimigos se o anjo estiver a um número de metros igual às suas Energias Corpóreas, *reduzindo* o movimento do inimigo em um número de metros igual às Energias Celestiais do anjo! (Novalis tem poucos Malakins, eles são muito violentos.)

Kyriotetes (*restrito*)

Os Kyriotetes que servem à Palavra das Flores podem tomar uma ou mais plantas como hospedeiros, até o *dobro* do seu total de Energias.

Um Kyriotete em forma de árvore adquire a força e a Armadura natural de uma árvore (o Mestre decide os detalhes), mas mantém sua própria Agilidade e pode agarrar e golpear com seus galhos.

Mercurianos

Em sua forma celestial, os Mercurianos de Novalis enchem de alegria os humanos mais perceptivos. Se um humano obtiver um sucesso no teste de Percepção para perceber a manifestação celestial do Mercuriano, então o número alvo do próximo teste que o humano realizar para uma ação não violenta aumenta de acordo com o dígito verificador do teste de Percepção.

Sintonias de Servidor

Só Flores

Se o anjo se esconder atrás ou no meio de plantas, ele não pode ser visto sem um teste de Percepção *menos* as Energias Celestiais do anjo. Se ele se esconder entre *flores*, ele fica completamente invisível.

Coroa da Alegria

O anjo pode tecer uma coroa de flores multicoloridas, gastando meia hora e 1 ponto de Essência. Quando balançada, a coroa solta uma nuvem de pólen quase invisível em um raio de 1,80m. É necessário um sucesso em um teste de Percepção para ver a nuvem.

A nuvem se mantém no ar por um número de rodadas igual às Energias Corpóreas do usuário. Qualquer um que entre na nuvem é infundido de bondade sem limites e dança alegremente por 5 minutos (ou segundos, se a vítima for um demônio), *mais* a quantidade de Essência gasta para criar a coroa (mínimo de 1). O alvo pode realizar um teste de Vontade para resistir.

Distinções

Vassalo das Flores

O anjo pode detectar o grau de amor ou ódio entre duas pessoas no campo de visão.

Amigo dos Jardineiros

O anjo pode, um número de vezes por dia igual às suas Energias Corpóreas, fazer com que uma planta grande ou um metro quadrado de plantas pequenas fiquem perfeitamente saudáveis. Durante a próxima semana, aqueles que descansarem próximos às plantas abençoadas recebem um bônus de +1 em quaisquer testes realizados na direção da paz e da cura, ou uma penalidade de -1 em ações de conflito e agressão. O Mestre e os jogadores podem interpretar essa pequena benção tão abertamente como quiserem.

Mestre da Paz

O anjo pode acalmar um indivíduo irracional ou abafar pequenos maus entendidos, como aqueles causados pelas sintonias de facção de Malphas (p. 174). Se o sujeito resistir, faça uma Disputa de Vontade, *adicionando* as Energias Celestiais do anjo ao seu número alvo.

Relacionamentos

Alguns dos anjos mais bélicos pensam que Novalis é uma blasfema, seja por que ela preferiria conversar com um demônio em vez de matá-lo, ou simplesmente pelas roupas que usa em suas vestes corpóreas (camisetas havaianas e papetes, sarongues e sandálias). Dominic resmunga, mas nunca atuou contra ela. Novalis sorri e elogia a aparência de seus críticos.

Aliados: *Eli, Jordi*
Associados: *Yves*
Hostis: *David, Miguel*

Ritos Básicos

- Dormir sozinho em um jardim, do nascer ao pôr do sol.
- Dançar por duas horas, música ao vivo, dentre multidões humanas.

Chance de Invocação: 4

Modificadores de Invocação

+1 Um símbolo de paz de qualquer cultura
+2 Um grande buquê de flores
+3 Dez plantas, tiradas de vasos e replantadas na terra
+4 Uma usina nuclear fechada
+5 Um grande concerto ao ar livre (Lollapalooza, etc.)
+6 Cinquenta mil pessoas, congregadas pela paz

Yves

Arcanjo do Destino

O mundo tem seu próprio destino. Aceite-o, abrace-o, e ajude quando for possível.

As lendas dizem que Yves foi a primeira alma criada por Deus. Armado com o conhecimento do universo em seu estado mais primitivo, ele e seus Servidores possuem a incrível habilidade de prever o futuro da Sinfonia.

Embora ele sirva como Arcanjo, ele não pertence a nenhum Coro. Os outros habitantes do Céu Terrestre especulam que ele representa uma ordem mais elevada do ser, enviada para guiar os anjos como os anjos foram enviados para guiar os homens.

Foi dado a Yves o dever de nomear a Deus, depois que Deus nomeou a Yves. Alguns teólogos divinos argumentam que Yves, por dar a Deus um nome, criou não apenas a distinção entre Bem e Mal, mas que criou o Próprio Deus. Outros acreditam que ao nomear uma escuridão, contra a qual se opõe a luz, ele facilitou a Queda original.

Yves é sempre quieto e racional. Ele raramente intervém na Terra, passando a maior parte dos seus dias em meditação serena. Em todos os planos, ele se manifesta como um homem velho, radiando calma, alegria e força espiritual.

Ele e seus Servidores são aqueles que dão nome às coisas, os guardiões do conhecimento. Nos tempos modernos ele se preocupa mais com a filosofia, delegando a esfera da tecnologia ao Arcanjo Jean. Suas Amarras se encontram em bibliotecas e sua própria Biblioteca tem conexões por todo o mundo (p. 139).

Yves costumava promover a religião como uma maneira de iluminar os corações da humanidade, mas isso nem sempre funcionou como deveria. Sua última tentativa foi a fundação do Islã, que levou às sangrentas Cruzadas, com Arcanjos em ambos os lados e a perseguição celestial injusta do leal Gabriel.

Yves não é onisciente, mas ele sabe os nomes de todas as coisas, tudo que já foi escrito e – como Arcanjo do Destino – todas as melhores e mais brilhantes possibilidades para o mundo. Ele é a alma mais respeitada no Céu. De todos os Arcanjos, apenas Miguel é hostil a ele, e Yves por si não é hostil a ninguém.

Dissonância

Os anjos de Yves, mensageiros divinos e criaturas divinas do conhecimento, têm a função de ajudar as pessoas a alcançarem as melhores possibilidades de seu destino. Eles não podem tomar nenhuma ação direta que leve uma pessoa em direção a sua sina. Consulte a p. 67 para uma discussão sobre sina e destino.

Sintonias de Coro

Cada anjo de Yves tem um conhecimento inerente de um aspecto diferente da Sinfonia. Essa informação vem em lampejos, mas meramente reflete a Sinfonia como ela *deveria* ser – ou seja, sem considerar a intervenção celestial.

Serafins

Um Serafim de Yves está ligado ao Livro dos Nomes de Yves. Ele sabe o nome verdadeiro de todos com quem entra em contato fisicamente e de todo item que possa enxergar diretamente ou tocar, contanto que ele *tenha* um nome em um idioma terreno que ele conheça. Conhecendo a verdade, ele penetra ilusões com um toque.

Querubins (restrito)

Um Querubim do Destino conhece se (e quando) uma pessoa a qual ele está sintonizado vai morrer no próximo ano de causas "naturais" (doença, passar na frente de um ônibus, etc.).

Ofanins

Ofanins do Destino podem *adicionar* suas Energias Celestiais a quaisquer testes de perícias baseadas em Inteligência ou conhecimento.

Elohins (restrito)

Os Elohins de Yves obtêm sucesso automático em seus testes de ressonância ao tocar fisicamente seus alvos.

Malakins

Os Malakins de Yves, agentes da honra, sabem diferenciar quando uma perturbação na Sinfonia é divina ou diabólica.

Kyriotetes (restrito)

Os Kyriotetes do Destino têm acesso completo às memórias de seus hospedeiros, incluindo quaisquer perícias, enquanto estiverem naquele hospedeiro.

Mercurianos

Os Mercurianos de Yves, por meio do contato físico, podem intuir a sorte de uma pessoa – amor, carreira, etc. – por um número de meses no futuro igual ao seu total de Energias.

Sintonias de Servidor

Destino Divino

Por 1 ponto de Essência, o anjo pode ver o destino e sina na face de um mortal. Ele sabe a melhor coisa que aquela pessoa pode alcançar, assim como a fraqueza que pode levá-la à sua sina.

Lógica Divina

O anjo pode fazer praticamente qualquer um concordar com qualquer coisa, contanto que o anjo acredite naquilo. Em dois minutos, com um sucesso em um teste de Precisão, ele será capaz de provar ao alvo usando lógica simples que a + b = c, portanto ele está certo e qualquer outra possibilidade é absurda. A vítima pode resistir com um teste de Inteligência.

Obviamente, não tente provar a um Príncipe Demônio que o bem é melhor que o mal. De alguma maneira, nunca funciona.

Distinções

Vassalo do Destino

O anjo pode compreender imediatamente qualquer material impresso que vê, mesmo que só tenha visto de relance, sua memória indelével nunca esquece.

Amigo dos Sábios

O anjo tem uma educação geral de nível superior . . . em todos os assuntos. Ele tem o equivalente a uma perícia 11 em qualquer Conhecimento geral, com exceção de conhecimento de Área. Para simular isso, o jogador pode consultar uma enciclopédia ou livro geral de referência à sua escolha.

Mestre do Conhecimento Divino

O anjo tem tanta sintonia com a Sinfonia que ele recebe a ressonância natural de outro Coro! No entanto, ele se torna preso às regras de dissonância daquele Coro – por exemplo, se um Mercuriano Mestre do Conhecimento Divino adquire a ressonância dos Serafins, ele pode detectar a verdade, mas recebe dissonância ao mentir.

Relações

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Blandine, Gabriel, Jean*
Hostis: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Passar duas horas em uma discussão filosófica profunda.
- Passar quatro horas ensinando estudantes dispostos.
- Passar seis horas estudando em uma biblioteca ou meditando.

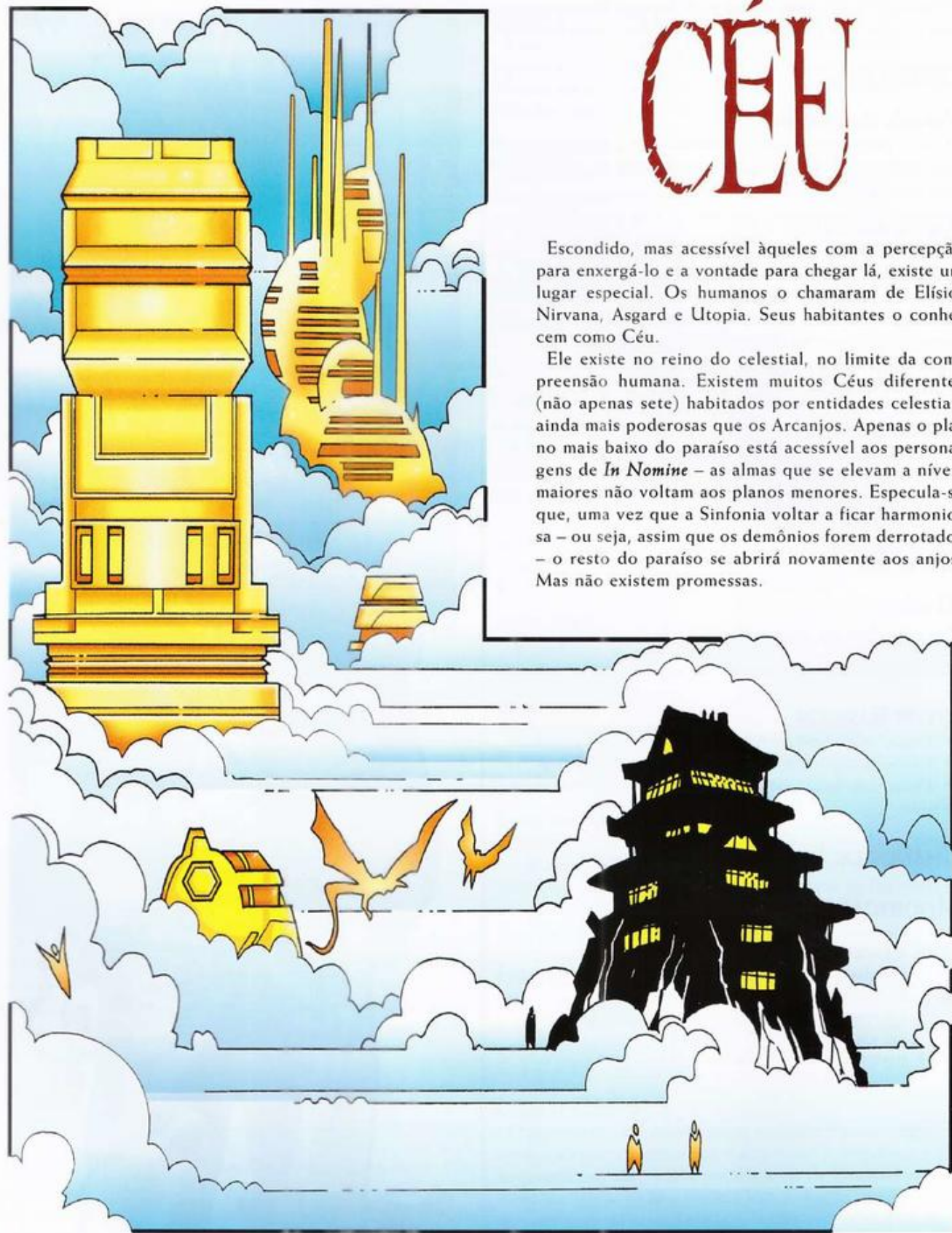
Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Um mapa detalhado da cidade
+2 A Enciclopédia Britânica
+3 Resolver as cruzadinhas de domingo do The New York Times
+4 Inscrever-se em uma das principais faculdades
+5 Ler um conteúdo em 10 idiomas
+6 Recitar a Bíblia, de memória, por uma hora

Céu

Escondido, mas acessível àqueles com a percepção para enxergá-lo e a vontade para chegar lá, existe um lugar especial. Os humanos o chamaram de Elísio, Nirvana, Asgard e Utopia. Seus habitantes o conhecem como Céu.

Ele existe no reino do celestial, no limite da compreensão humana. Existem muitos Céus diferentes (não apenas sete) habitados por entidades celestiais ainda mais poderosas que os Arcanjos. Apenas o plano mais baixo do paraíso está acessível aos personagens de ***In Nomine*** – as almas que se elevam a níveis maiores não voltam aos planos menores. Especula-se que, uma vez que a Sinfonia voltar a ficar harmoniosa – ou seja, assim que os demônios forem derrotados – o resto do paraíso se abrirá novamente aos anjos. Mas não existem promessas.

Deus

Deus era muito mais acessível quando o universo era apenas uma bola de energia comprimida. Ele não tinha muito para distraí-lo.

Nos tempos modernos, Ele não se envolve muito na vida dos humanos e anjos – especialmente, desde a Queda. Assume-se que o Arcanjo Yves seja Seus ouvidos, mas Deus tem muitas outras coisas em Sua mente. Por definição, ele tem tudo em Sua mente.

Os jogadores de personagens anjos devem aceitar que o Plano Divino não exigirá que eles tenham que lidar pessoalmente com Deus. Sua influência pode se manifestar de tempos em tempos, geralmente na forma de um milagre na sequência de uma jogada de 111, mas o Mestre deve resistir à tentação de envolver o Ser Supremo diretamente no jogo. Deixe que os Arcanjos façam seus trabalhos, da melhor forma que compreendem, e que os jogadores os sirvam com seu melhor.

O Céu aceitará qualquer um que possua Essência benevolente e tenha pelo menos uma Energia Celestial. Os anjos que não foram Banidos (ou, é óbvio, Caíram), podem ascender ao Céu quase que à vontade. Consulte a descrição do Reino Celestial na página 53. Os humanos vivos, mesmo os Soldados divinos, não podem ascender ao Céu enquanto suas formas físicas estiverem vivas, mas com a Canção da Projeção (pág. 82) é possível experimentar o Céu por meio de uma experiência extracorpórea.

Os habitantes do Céu falam o idioma angelical, uma língua musical que (ao contrário da fala corpórea) não pode expressar inverdades. Cada palavra é um conceito puro, que ressoa com a Sinfonia, de onde é derivada. Normalmente, o idioma angelical só pode ser cantado na forma celestial, embora alguns anjos possam usá-lo na Terra.

Catedrais

Cada Arcanjo tem uma catedral, uma estrutura sagrada de espaço quase infinito que abriga os anjos e outros espíritos que servem àquela Palavra. Cada catedral celestial está vinculada a diversas Amarras (pág. 59).

O espaço não existe no Céu da mesma maneira que as pessoas estão acostumadas a imaginá-lo na Terra, portanto os visitantes precisam achar um guia antes de ir de uma catedral para outra. Novamente, não se espera que os PdJ passem muito tempo no Céu – ainda menos na casa de um Arcanjo que não seja seu Superior jurado – sem uma boa razão.

Os Pináculos do Conselho

A maioria dos Serafins mais velhos, e todos os Arcanjos que vivem no Céu, são membros votantes do Conselho Seráfico. Eles designam Palavras aos anjos merecedores e arbitram os desentendimentos entre celestiais – mesmo entre Arcanjos. Eles também ajudam Laurence a coordenar as atividades dos bodisatvas, as poderosas almas humanas que escolhem ficar no nível mais baixo do reino divino ao invés de ascender para sua recompensa maior.

O quartel general primário de Dominic e seus Servidores está no interior dos Pináculos do Conselho Seráfico.

O Coração dos Anjos

Existem locais no Céu de cada Arcanjo que são tratados com uma reverência especial – grutas brilhantes, gramados cuidadosamente mantidos ou corredores de pedra talhada com inúmeros recantos. Esses locais são cheios de globos brilhantes, com tamanhos que variam de pequenos pontos até bolas de basquete, que parecem ser feitos de cristal e que pesam muito menos do que se espera.

Mas não os toque, eles são os Corações dos anjos. Se alguém pegasse um deles, ele protestaria suavemente e reclamaria por alguns momentos, denotando a hora de seu roubo.

Este é o seu. Vê como ele brilha para você?

Ele não é adorável? Não importa quão duro seja o caminho ou quão escura seja sua noite, seu Coração sempre cuidará de você. Se algum dia você desaparecer, um amigo pode visitar seu coração, e em alguns momentos de meditação ele descobrirá, visível no globo, onde você está.

Enquanto o anjo está na Terra, seu Coração funciona como um farol, guiando-o de volta para casa. Quando ele ascende ao Céu, sempre se manifesta ao lado de seu Coração. Se um anjo estiver no Céu, seu Coração brilhará como uma pequena estrela. Se as Energias de um anjo forem completamente dissipadas, seu coração também se estilhaçará.

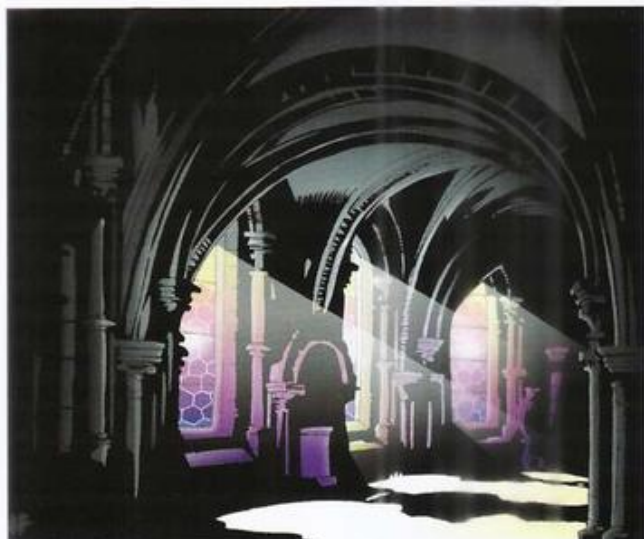
Muitos anjos deixam seus corações descansando em grandes campos (ou em gramados, ou recantos . . .), ao lado de inúmeros outros. Alguns pegam seus corações e os trancam em torres de cristal, a salvo de olhos curiosos – mas um anjo não pode remover seu Coração do reino de seu Superior sem receber uma nota de dissonância. Os Corações não podem sair do Céu.

Alguns anjos dão seus Corações a amigos, de maneira que possam ser encontrados se estiverem perdidos – e assim terão uma desculpa para se encontrarem quando ambos estiverem no Céu.

A Cidadela de Fogo

A fortaleza de Gabriel fica na fronteira do Céu, na caldeira de um vulcão do tamanho do Everest. Embora tenha abandonado a política da Guerra, ela mantém essa catedral sombria esculpida na lateral da montanha como a primeira linha de defesa do Céu, caso os demônios passem da Torre de Blandine.

Parque do Comércio

Esta extensão quase infinita de comércios fervilhantes é o lar do Arcanjo Marc e seus Servidores. Os anjos do Comércio têm, cada um, sua própria barraca – a qual, enquanto o anjo está na Terra, fica fechada para todos, menos Marc – onde guardam seus Corações, assim como suas mercadorias. Muitas relíquias e relicários surgem neste mercado, oferecidos para escambo ou pela quantidade certa de Essência.

A Cidade Eterna

A Cidade Eterna é o centro do Céu. É, atualmente, comandada por Laurence, Arcanjo da Espada, sendo o lar de seus Servidores.

Ela contém os Salões de Adoração, o lugar de encontro para os anjos e santos que lidam com as religiões da Terra. Todos os credos corpóreos são representados ali, tanto por seu anjo patrono como pelas almas abençoadas de seus seguidores humanos. Os Salões são gloriosos por sua diversidade, mas unidos pelo amor a Deus. No entanto, um desconforto silencioso preenche os salões neste momento – o Arcanjo Laurence é o patrono do Cristianismo, e não é segredo que ele deseja que esta religião domine a Terra.

Catedrais Vazias

E perto da hora nona, Jesus exclamou em alta voz, dizendo: Eli, Eli, lammá sabactâni? – isto é: Deus meu, Deus meu, por que me abandonaste?

— São Mateus Capítulo 27, Versículo 46

A maior parte do Céu é brilhante e ativa, mas a Guerra deixou sua marca. As catedrais de Arcanjos perdidos ou feridos continuam vazias e desertas. Não existe poeira no Céu, mas a desolação límpida é ainda mais triste.

Os Salões da Criação de Eli, que um dia foram a maior galeria e sala de concertos dos Céus, agora se encontra desolado. A maioria dos Corações de seus anjos (pág. 137) está nas catedrais de outros Arcanjos, assim como muitas de suas inestimáveis obras de arte.

O Castelo de Uriel está vazio, seus bastiões, de alguma maneira, estão esmaecidos. Como troféus mudos, os crânios de dragões observam, sem olhos, de suas paredes. Laurence tomou a posição de Uriel, mas comanda a partir da Cidade Eterna. O castelo da Pureza se mantém puro e vazio.

As mais tristes de todas são as vizinhanças dos Arcanjos caídos. Algumas foram tomadas por sucessores. Outras continuam, vazias, parecendo chorar pela glória perdida ao egoísmo. Ninguém vai lá.

Ermos de Blandine

A Torre de Blandine se encontra nos limites entre o mundo dos sonhos e o Céu. Quando um de seus anjos ascende ao Céu, ele surge na entrada da torre de marfim de sua senhora, aos pés de uma grande escadaria. Ao subir as escadas, ele chegará em uma sacada no topo da torre, o ponto mais alto do lado dos anjos dos Ermos.

Em um dos horizontes é possível ver o vulcão de Gabriel delineado contra a intensidade radiante da Cidade Eterna. O outro horizonte brilha em um tom laranja profundo, contra o qual está a silhueta de outra torre, um reflexo obscuro de Blandine. Este é o lar de Beleth, Princesa dos Pesadelos, outrora amante de Blandine e inimiga jurada de seus Servidores.

Blandine quase sempre aparecerá para seus Servidores quando eles ascendem à sacada de sua Torre (+8 para uma Invocação). Ela não estará de bom humor o bastante para conceder favores, mas – caso peçam da maneira certa – ela transportará o anjo para qualquer lugar da Sinfonia.

A Clareira

O recanto do Céu de Novalis se estende pelos limites do Arvoredo (veja abaixo). É o lar verdejante dos anjos da paz. Novalis habita em seu centro, no qual uma festa infinita acompanhada dos melhores músicos do Céu ecoa uma mensagem de paz e amor para a Sinfonia, em favor da harmonia com o resto da criação.

Os Salões do Progresso

No exterior da Cidade Eterna, e para onde, dizem os rumores, existem passagens secretas para a Biblioteca de Yves (abaixo), estão os Salões do Progresso. O Arcanjo Jean fez deste lugar a base celestial de seus experimentos. Daqui ele pode trabalhar em refinar a tecnologia sem se preocupar que seus segredos possam sair pela Sinfonia até a mente de um cientista humano.

O Arvoredo

Os Servidores de David, Janus e Miguel fazem deste lugar sua morada, entre infinitas árvores enormes. Os servos de Janus vivem junto às copas das árvores, onde grande parte da população humana do Céu está localizada, em sua maioria bodisatvas. As tropas de Miguel acampam entre os grandes troncos, manobrando constantemente, preparando-se para a batalha final da Guerra. Os Servidores de David vivem no subterrâneo, em suas Catacumbas esculpidas entre as raízes do Arvoredo.

É muito raro que algum dos regentes do Arvoredo – David, Janus ou Miguel – seja visto no Céu. Eles passam a maior parte do tempo na Terra, fortalecendo suas Palavras.

A Savana de Jordi

Esta planície extensa e baixa se estende do lado mais distante do Céu, sendo a morada de todos os espíritos animais que alcançaram este alto nível de consciência. Jordi e seus anjos vivem aqui; embora nenhum prédio formal seja permitido, existe uma fogueira que arde constantemente, ao redor da qual seus Servidores se encontram para discutir como melhor lidar com seu problema mútuo, a humanidade.

A Biblioteca de Yves

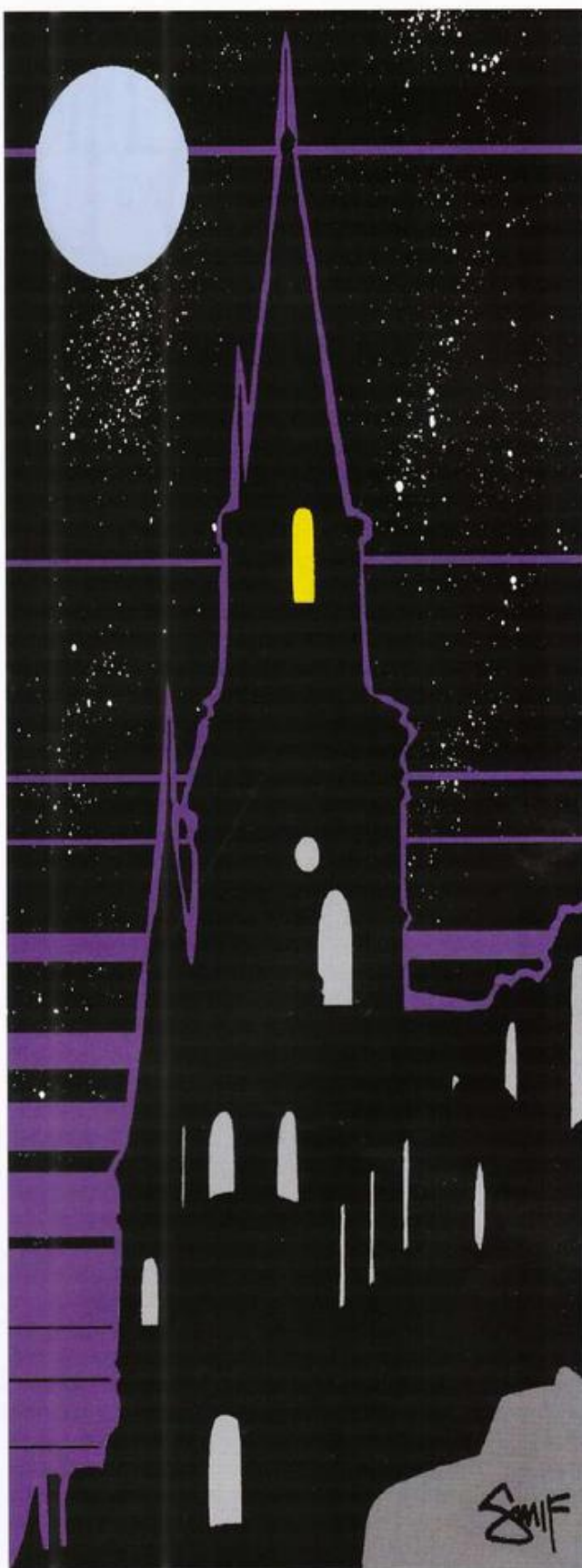
Maravilhosa mesmo para os padrões do Céu, a Biblioteca de Yves se estende pela realidade. Seu centro está sob a Cidade Eterna, mas ela está conectada a cada depósito de conhecimento na Sinfonia, seja na Terra ou nos sonhos, e mesmo ao fosso sombrio de sabedoria de Kronos no Inferno.

Essas conexões se abrirão apenas para o próprio Yves e para os de coração inocente – principalmente as crianças. É comum um jovem leitor se perder na biblioteca de sua cidade, tropeçar por uma passagem acidentalmente aberta e adentrar salas iluminadas cheias de livros estranhos, e depois falar do bondoso velhinho que lhe ensinou como sair. Abençoadas sejam essas crianças, pois são puras de coração; que permaneçam desta maneira.

Se outra pessoa encontrar um caminho para a Biblioteca, logo ficará perdida em seus arquivos. Depois que o invasor vagar durante 1d6 horas, a Biblioteca o levará para uma das muitas passagens – e ele pode sair em qualquer lugar, dos salões da Biblioteca do Vaticano aos corredores de uma livraria moderna.

A Biblioteca de Yves tem consciência própria, e constantemente muda a organização de seu conteúdo. Dentre outras coisas, Yves registra as memórias coletivas de todos que faleceram, na forma de autobiografias escritas. Quando Yves precisa de algo de sua Biblioteca, ele apenas tem que estender a mão em direção a qualquer estante e a livraria entregará o que ele busca. Já que todos os depósitos de conhecimento estão conectados a estes, ele pode fazer isso em qualquer lugar, dos salões da Biblioteca do Vaticano aos corredores de uma livraria moderna.

Os Servidores de Yves, quando estiverem no Céu, podem aproveitar as oportunidades de pesquisas que a Biblioteca oferece. É necessária uma quantidade de dias igual a 10 *menos* as Energias Celestiais do anjo para encontrar o livro desejado.

Sobre o que pode ser encontrado lá . . . bem, Yves coleciona tudo: não apenas livros, mas todo o conhecimento, seja criado ou meramente sonhado. Durante muitos séculos, Blandine tem colecionado para Yves os livros que apenas existem na mente do autor como sonhos. Então, se anjos quiserem saber o que acontece no quarto volume do Senhor dos Anéis, ou precisam do segredo real por trás de Twin Peaks, podem perguntar a Yves – e, talvez, fazer um acordo.

Bandos de Demônios

Quando os anjos Caíram, eles se tornaram demônios, pois afastaram a misericórdia do Céu de seus corações. Cada Coro caído se tornou um Bando de demônios; os Serafins se tornaram Balserafins, os Querubins se tornaram Gênios, e assim por diante. Muitos demônios posteriores foram criados à imagem dos primeiros Caídos; desta maneira, os Bandos continuam. Existem muito mais Bandos, mas os sete mais importantes estão descritos aqui.

Um Bando é uma categoria, não um círculo social. Um demônio entende os integrantes da sua própria categoria, mas isso não quer dizer que ele necessariamente gosta deles, ou (Deus me perdoe) confia neles.

Assim como os Coros, cada Bando tem sua própria natureza, uma ressonância que seus membros devem manter para sobreviver. Quando um demônio vai contra sua ressonância, ele gera dissonância (p. 57). Muita dissonância pode levar à Discórdia, uma ruptura severa entre o Diabólico e a natureza de seu poder. A Discórdia pode se manifestar de muitas maneiras, nenhuma delas é agradável. Ainda que um demônio possa, vagarosamente e de maneira dolorosa, livrar-se da dissonância, a Discórdia é muito mais permanente – apenas um Príncipe Demônio pode reverter seu curso terrível.

Demônios possuem suas próprias Sinfonias malignas, cada uma única. Em um sentido muito literal, cada demônio dança conforme o ritmo de sua própria música. A sinfonia de um demônio não é nada em comparação ao poder incrível da verdadeira Sinfonia. Entretanto, elas são muito eficazes contra os anjos, que devem compartilhar uma mesma Sinfonia com o resto do universo. E, embora a maioria dos demônios esteja separada da verdadeira Sinfonia, suas ações ainda podem incomodá-la (p. 54) e eles ainda mantêm o poder de detectar esses incômodos criados por outros celestiais. E, assim como anjos, eles ainda podem utilizar Essência.

Também Conhecidos Como . . .

Balserafins	Serpentes, Os Mentirosos
Gênios	Atadores, Os Perseguidores
Calabins	Aberrações, Os Destruidores
Habbalah	Horrores, Os Punidores
Lilins	Filhas, As Tentadoras
Shedins	Sem Carne, Os Corruptores
Impuditas	Encantadores, Os Usurpadores

Balserafins

Os Mentirosos

— Mas meus pais não vão ficar bravos? – perguntou o garotinho — eu não devo falar com estranhos.

— Não se preocupe – eu ri, piscando para ele — um tio não é um estranho. Nem vão saber que estive aqui. Confie em mim.

Os Balserafins – que só perdem para Lúcifer como as maiores criaturas da enganação – são poderosos seres celestiais, os mais profundamente mal-intencionados de todos os Bandos de demônios. Nenhum outro ser é tão fortemente envolvido em sua própria perspectiva egoísta.

Balserafins, conhecidos por toda a Criação como os maiores mentirosos do universo, não veem as coisas assim. Um Balserafim não liga para nada, além de seu próprio ponto de vista, independentemente de quão bizarro e distorcido possa ser.

Ressonância

Para um Balserafim, tudo é uma disputa, todas as motivações são suspeitas e não existem inocentes. Eles têm a habilidade perversa de ver apenas aquilo que sustenta sua paranoia. Essa perspectiva unilateral caracteriza a sinfonia pessoal de um Balserafim e evita que suas Energias se desmanchem sem as verdades definitivas da Sinfonia, para sustentar o peso de sua alma.

Um Balserafim pode, exercendo uma pequena fração de sua vontade, estender sua sinfonia pessoal aos corações de outras pessoas, impondo seu ponto de vista paranoico. Essa habilidade serve bem ao Balserafim, desde que ele evite tropeçar em si mesmo . . .

Dissonância

Anjos quebrados ou não, um Balserafim ainda é um Serafim em seu coração. Um Balserafim jamais mentiria para alguém – de acordo com sua própria perspectiva – assim como sua contraparte angelical não o faria.

Para poder mentir, um Balserafim cria uma realidade inteira dentro de si mesmo, na qual as inverdades que conta são reais – não é que elas *poderiam* ser verdade, elas *são* verdade, *devem ser* verdade. A certeza fervorosamente apaixonada é o melhor instrumento do diabo.

Mas as mentiras do Balserafim, sendo mentiras, são criações imperfeitas. Se a mentira de um Balserafim é contraditória, então sua verdade fabricada se rompe e ele gera dissonância. Se uma vítima encontra a força de vontade para ver através das mentiras de um Balserafim, isso também gera uma nota de dissonância.

Costumes e Aparência

Um Balserafim é gracioso e hipnótico no reino corpóreo. Ele se veste bem, dando a mesma atenção à sua aparência quanto dá às mentiras que conta. Em sua forma celestial, um Balserafim, assim como um Serafim, parece uma serpente alada de muitos olhos, embora a distinção seja imediatamente notável. Esses demônios extremamente malignos são misteriosos e reservados, em contraste à franqueza verdadeira dos Serafins.

Os outros Bandos não questionam os Balserafins – não que eles pensem, sequer por um momento, que o Balserafim diz a verdade. Questionar a honestidade deles faz com se pareçam ingênuos (como se alguém pensasse que o Balserafim *não* vai mentir para você) e estúpidos (como se eles fossem admitir que estão mentindo). Perguntar a um Balserafim se ele realmente está dizendo a verdade é como perguntar a um político se ele realmente se preocupa com seus constituintes – e, além do mais, é rude.

Balserafins também são os mais loucamente paranoicos dos Caídos. Já que eles quase nunca se preocupam em dizer a alguém toda a verdade, eles assumem que ninguém também o faz. Naturalmente, eles desconfiam principalmente de outros Balserafins.

Assim como seu análogo divino, os Balserafins pensam em si mesmos como instrumentos de cordas, de guitarras a violinos. A delicadeza, precisão e graça necessária para tocar esses instrumentos servem para reforçar sua vaidade presunçosa.

Mecânica de Jogo

Os Balserafins mentem como ninguém. Um Balserafim pode invocar sua ressonância para distorcer e dobrar a realidade de uma pessoa, persuadindo de uma vez, um número de pessoas igual às suas Energias Celestiais. Em situações de combate, esta habilidade só pode ser usada em uma única pessoa por vez, e exige 3 turnos de concentração ininterrupta – o demônio deve evitar tanto sofrer dano, como ser obrigado a fazer um teste de Esquiva, etc.

O alvo da mentira pode tentar resistir com um teste de Vontade. Isso não é uma Disputa: a vítima só precisa de um sucesso em um teste de Vontade. Se ela obtiver sucesso, a reação que se segue vai prevenir o demônio de usar sua ressonância contra ela por um número de horas igual ao dígito verificador do teste de Vontade. Se o dígito verificador for 6, o demônio sofre uma nota de dissonância. Essa dissonância desaparece se o Balserafim obtiver sucesso em aplicar sua ressonância na mesma vítima no futuro. Se o alvo fracassar no teste de Vontade, as palavras do Balserafim podem influenciá-lo por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste de ressonância do demônio.

Para resistir às mentiras de um Balserafim, um Serafim *adiciona* suas Energias Celestiais ao teste de Vontade, independentemente de saber da natureza do mentiroso ou não.

Quando um Balserafim usa sua ressonância, a perícia Detecção de Mentiras sempre mostrará que ele está dizendo a verdade.

Uma vítima enganada considerará quase qualquer coisa que o Balserafim disser como verdade absoluta. É claro, algumas mentiras nunca vingarão – ninguém acreditará que o sol, na verdade, é a lua. Mas qualquer fato ou opinião que não possa ser provada pela realidade pura e simples é um parque de diversões para os Balserafins. Uma vez que o Balserafim convence uma pessoa sobre a opinião de outra ("Ele não te ama"), mesmo que a outra pessoa esteja bem ali para contradizê-lo ("Mas amo! Eu amo você!"), a vontade do Balserafim prevalecerá.

Contudo, quando um Balserafim se contradiz por meio de palavras ou ações enquanto o alvo ainda está sob seu poder, isso gera uma nota de dissonância até que ele possa acobertar-se com uma nova mentira. Por exemplo, se ele convence uma mulher de que ele não vai raspar os cabelos dela e logo a amarra e o faz, ele vai gerar uma nota de dissonância, mas apenas até que ele possa, novamente, exercer seu poder sobre a vítima com um novo teste de ressonância ("Eu não raspei seus cabelos, você fez isso").

Não importa quantas vezes um Balserafim use sua ressonância em alguém, ele só pode adquirir uma única nota de dissonância de cada vez daquela pessoa. Uma vez que a nota é apagada, ele pode sofrer outro ponto de dissonância daquela pessoa.

Tenha em mente que, independente da sua vontade de interpretar seu personagem, não é bom que os jogadores mintam para o Mestre.

Gênios
Os Perseguidores

Eu sabia onde ele estava, bem atrás das arquibancadas. De um quilômetro de distância, eu sabia – eu podia ouvi-lo, eu podia cheirá-lo, eu podia sentir seu sabor. Eu agi com calma; ele não iria a lugar algum.

— Gkkk – ele engasgou, tossindo sangue, provavelmente devido ao mastro que atravessou seu peito — me ajude.

— Não dá – eu disse — é contra as regras – e então, me sentei ao seu lado e despenteei seu cabelo.

Sarcásticos e desdenhosos, os Gênios não se empolgam com nada. Isso seria admitir que se preocupam com algo, além deles mesmos. Em vez disso, eles se movem lentamente, calmamente, cabisbaixos pela vida, sem se preocupar com nada, nem ninguém. Eles não dão a mínima.

Ressonância

Valorizados por sua natureza obstinada, os Gênios são as contrapartes infernais dos divinos Querubins, aqueles guardiões, sempre atentos, das coisas queridas. Como um Querubim, a ressonância de um Gênio é para com padrões definidos, aos quais ele se sintoniza por meio do contato físico. Esses padrões podem ser qualquer coisa – uma

pessoa, um objeto, um lugar. Enquanto a sintonia durar (normalmente menos de uma semana), os Gênios saberão a condição geral e a localização do alvo.

Os Shedins e os Gênios são conhecidos por desconfiar violentamente uns dos outros. Os Sem Carne se movem, livremente e frequentemente, de hospedeiro para hospedeiro, e a ressonância dos Gênios não consegue encontrá-los de maneira confiável. Os Shedins se ressentem que os Gênios se dão ao trabalho de *tentar* rastreá-los – e fortalecem o sentimento de impotência dos Gênios, tornando-os alvos de enganações sórdidas.

Dissonância

A frustração que os Gênios sentem em relação aos Shedins mostra o quanto eles *realmente* se preocupam com as coisas, não importa o quanto suas expressões vazias mostrem o contrário.

Os Gênios vivem um conflito constante entre sua recusa a preocupar-se com alguma coisa e sua necessidade de que se preocupem com eles, um resquício triste de sua natureza como Querubim. Ao contrário dos Querubins, que recebem dissonância quando o objeto de sua sintonia é ferido, os Gênios não dão a mínima para o padrão ao qual estão sintonizados . . . mas eles não conseguem feri-lo com suas próprias mãos. A única exceção é quando uma pessoa à qual o Gênio está sintonizado *pede* ao demônio que ele faça algo. Nesse caso, o caos causado não gera dissonância no demônio.

Contudo, uma vez que os Gênios concedem sua atenção celestial sem o mesmo cuidado que os Querubins, isso pode fazer com que se sintonizem a coisas estranhas e pode prendê-los a uma teia de lealdades divididas. Quando se livra de uma sintonia, o Gênio pode perceber que não consegue tirá-la da cabeça. Sua ressonância começa a agir como a de um Querubim, gerando dissonância se ele trair o objeto de sua ligação irracional. A obsessão de um Gênio é seu segredo mais sombrio que deve ser escondido até que sua paixão comece a sumir e seu coração volte ao estado de apatia tranquila.

Costumes e Aparência

Os Gênios são o tipo de demônios mais facilmente encontrados sozinhos em um canto, remoendo seus sentimentos. Seus corações são desolados por eles terem afastado suas almas, naturalmente amorosas e sentimentais, da glória divina. No Fosso, não existem cínicos maiores que os Gênios, instrumentos rudes de raiva diabólica gemendo canções solitárias pela noite.

Suas vestes corpóreas tendem a ser robustas, densas e fortes. A maioria não se importa com sua aparência externa, considerando a vaidade como uma fraqueza e as opiniões alheias como sem importância. Alguns são miseravelmente e compulsivamente limpos e organizados.

Em sua forma celestial, Gênios surgem como diversos animais sombrios, vindos de um sonho surrealista. Apenas os odiados Shedins parecem mais hediondos, um fato que alguns Gênios mais pessimistas e carrancudos nunca os deixam esquecer.

Gênios se dão bem com seu próprio tipo. Eles nunca admitiriam, mas eles sabem que ninguém nunca vai entender o quão difícil é ser um Gênio.

Mecânica de Jogo

Com um toque, um Gênio pode se sintonizar a uma quantidade de padrões igual às suas Energias Celestiais. O dígito verificador de um teste de ressonância bem-sucedido define quantos dias o Gênio mantém sua sintonia com o objeto de sua devoção limitada. Depois disso, o Gênio deve novamente fazer contato físico para renovar sua sintonia, embora não seja necessário um novo teste. Mas se o dígito verificador do teste de ressonância bem-sucedido for 6, então a sintonia ficará com o Gênio até que ele obtenha sucesso em um teste de Vontade para removê-la. A qualquer momento, o Gênio pode *remover* uma sintonia com um sucesso em um teste de Vontade, *menos* o número de dias restantes daquela sintonia.

Um Gênio pode usar sua ressonância em um objeto ao qual já está sintonizado. Consulte a tabela do Querubim na p. 96, para determinar os efeitos do dígito verificador.

Enquanto estiver sintonizado a algo, o Gênio não pode causar dano físico ao objeto de sua sintonia. Se seguir os desejos de sua sintonia fizer com que ela seja ferida, e a pessoa sintonizada liberar o demônio da responsabilidade, então o Gênio não recebe dissonância por isso.

Quando um Gênio *fracassa* em remover uma sintonia, ele recebe uma nota de dissonância e se perde em uma devoção profana e egoísta. Por um número de dias igual ao dígito verificador do teste fracassado, a ressonância do Gênio vai funcionar como a do Querubim, causando a ele ainda mais dissonância se ele trair, negar ou destruir o objeto. (Consulte *Querubim*, p. 94, para mais detalhes.) Quando a sintonia finalmente se esvai, a dissonância gerada pela devoção também desaparece.

Calabins

Os Destruidores

— A porta – disse o Balserafim, apontando para ela enquanto se afastava do meu alcance — derrube-a.

— Sem problemas – eu disse, concentrando-me na porta. Ela não era grande, mas, definitivamente, estava no caminho.

Eu a toquei, sentindo os grânulos do metal. Em minha mente, a porta não era apenas uma porta; era um monte de pequenos pedaços de coisas, todas amassadas e unidas em um formato de porta. E se pensar bem nisso, não há muita coisa entre os pedaços de coisas.

O truque é fazer a porta pensar sobre isso.

— Valeu cara – disse o Balserafim, seus pés rangendo em meio aos flocos de metal conforme passava pela entrada.

— Precisa de mais alguma coisa? – eu sorri — eu acho que estou com sorte.

Os Calabins não têm outro objetivo senão a destruição generalizada. Eles são valorizados pelos Príncipes e temidos pelos anjos – mas os demônios também os temem, pois eles invariavelmente perdem o controle e começam a destruir tudo à sua volta.

Ressonância

Um Calabim é rodeado por um campo de entropia invisível que pode demolir qualquer estrutura a seu alcance. Com um pensamento, um Calabim pode impor suas energias caóticas ao ambiente ou, quando em forma celestial, a qualquer outro celestial ao seu alcance.

Dissonância

Quando um Calabim invoca sua ressonância e ela é defletida pelo alvo, a energia se volta contra ele. Ele deve absorver a energia destrutiva em si mesmo, o que gera dissonância, ou atacar outro alvo dentro do alcance, até que cause algum dano. Eles geralmente escolhem atacar e, por isso, nunca é seguro ficar próximo de um Destruidor quando ele está trabalhando.

Costumes e Aparência

Mesmo para os padrões do Inferno, os Calabins são estranhos. Todos eles têm alguma Discórdia, e é por essas rachaduras em suas Energias que eles trazem a destruição ao mundo.

Quando não estão destruindo e matando, os Calabins aparentam ser calmos e distantes. Eles descendem dos Ofanins, os agentes angelicais do movimento. Para alcançar o equilíbrio para viver no Inferno, os Calabins externalizaram seu sentido de movimento, convertendo-se em redemoinhos de entropia. Eles se consideram instrumentos insanos de percussão dolorosa.

Mas não deixe que as aparências enganem. A todo momento, a mente de um Calabim está focada em destruir coisas. Outros demônios não deixam que eles se aproximem de seus aparelhos mecânicos. Eles sabem que depois encontrariam um Calabim parecendo inocente, rodeado por pedaços do aparelho desmontado.

Eles são leais ao seu Príncipe, mas fáceis de irritar e difíceis de acalmar. Os Calabins deixam para trás uma trilha de caixas de correio derrubadas, janelas quebradas, pneus furados e buracos no formato de punhos em portas. Se um Calabim não gostar de alguma coisa que digam para ele, ele não pensará duas vezes antes de dar uns tapas, a não ser que tenha sido especificamente comandado a não o fazer.

Em suas vestes celestiais, os Calabins são demônios desagradáveis, sujos e maliciosos, com o rosto vermelho e asas de morcego. Na Terra, eles preferem vestes rústicas, que o ajudem a se misturar na multidão. Qualquer roupa que vistam, logo fica suja e amarrotada por sua aura sempre presente de entropia. Os Calabins deixam que seus longos cabelos fiquem desarrumados, sorrindo largamente por sob suas jubas desgrenhadas. Esses são os Destruidores e eles não vão deixar que nada fique em seus caminhos.

Mecânica de Jogo

Todos os Calabins começam o jogo com 1 Discórdia, de qualquer tipo, em um nível igual ao número de Energias que ele tem daquele tipo. Por exemplo, se um Calabim deseja adquirir Estigmas, uma Discórdia Corpórea, e ele tem 3 Energias Corpóreas, então seus Estigmas terão nível 3. A Discórdia inicial de um Calabim não pode ser apagada de nenhuma maneira, a não ser que ele se redima (p. 60), mas ela pode ser ampliada.

Quando invocada com sucesso, a ressonância de um Calabim causa a todos os alvos um número de Pontos de Corpo de dano igual às Energias Corpóreas do demônio, *mais* o dígito verificador do teste. Em sua forma celestial, ele causa um número de Pontos de Alma de dano igual às suas Energias Celestiais, *mais* o dígito verificador do teste. Se o Calabim fracassar no teste de ressonância, ele não pode usá-la novamente por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste fracassado.

A ressonância de um Calabim funciona contra qualquer coisa a uma distância igual à Vontade do demônio x 30 cm. Seres vivos podem fazer um teste de Força para resistir às forças infernais de entropia (ou um teste de Vontade, para resistir ao dano celestial). Quando a ressonância do Calabim fracassa, ele não pode repetir a tentativa contra o mesmo alvo por um número de minutos igual ao dígito verificador do teste de resistência. Objetos inanimados não podem resistir.

Quando o alvo de um Calabim resiste ao seu ataque, o demônio pode, ou sofrer uma nota de dissonância, ou atacar outra coisa dentro do alcance. Se escolher atacar, ele não pode fazer mais nada, exceto invocar sua ressonância novamente contra outros alvos ao seu alcance (até ele mesmo, se quiser) até finalmente causar algum dano.

Habbalah

Os Punidores

— Isso não parece bom – eu disse silenciosamente, tentando exercer algum tom de simpatia. Não se deve sentir simpatia pelos fracos, mas é mais fácil controlá-los quando eles pensam que você sente.

— Não . . . não, ele não poderia – disse o banqueiro, balançando a cabeça — não é possível.

Eu dei de ombros, respirando fundo, conforme as faíscas da emoção saltavam pela sala. Seus olhos se arregalaram, sua face ficou vermelha e suas narinas se abriram – todos bons sinais.

— Eu vou matá-lo – ele disse, respirando mais e mais rápido, em um esforço para se igualar ao seu coração disparado — vou matar os dois.

— Faça isso, cowboy – eu disse batendo na bolsa de feltro com sua ferramenta de punição de metal frio.

Os Habbalah são obcecados por punir aqueles que eles consideram fracos. Embora as evidências do contrário sejam enormes, esses demônios acreditam, com todo seu coração negro, que trabalham direto para Deus. Eles veem a si mesmos como o único Coro de anjos verdadeiro, servindo a Deus onde Sua mão mais precisa – no abatedouro.

Ressonância

Os Habbalah descendem dos Elohins, seres de objetividade. Suas perspectivas são tão fraturadas pela Queda que eles abriram as comportas da emoção, deixando que esses sentimentos comandem suas ações. Isso não significa que, na superfície, um Habbalah é mais emotivo que um Elohim. Ele ainda lida com as emoções de maneira fria e racional – mas não questiona sua origem ou como ela influencia seu ponto de vista.

A ressonância de um Habbalah é para com a emoção, com uma reviravolta sombria. Como um Elohim, ele pode identificar a emoção que uma pessoa está sentindo. Ele pode dizer qual emoção poderia causar mais dano a uma pessoa, realçar aquela sensação em sua sinfonia pessoal e então liberá-la. Isso causa um dano psíquico intenso a suas vítimas.

Dissonância

Infelizmente, o ataque emocional de um anjo nem sempre funciona. Se a vítima resistir, o redemoinho de emoções resultante pode envolver seu criador. Um Habbalah pode expressar esses sentimentos ou absorvê-los sem manifestar emoções explosivas, mas a segunda opção lhes causa dissonância.

Costumes e Aparência

Os Habbalah mal podem esconder seu desdém pelos outros Bandos de demônios – e se ressentem de serem chamados assim. "Eu sou um anjo", um Habbalah dirá, "um anjo, entendeu?" Os Balserafins os amam profundamente, acreditando que são os maiores auto-enganadores do Inferno. Como instrumentos, os Habbalah modernos veem a si mesmo como sintetizadores de emoção, com reverberação punitiva.

No reino corpóreo, os Habbalah são muito bonitos, criaturas muito sexuadas, rebelando-se contra os andróginos Elohins e se vestindo de maneira a maximizar seu impacto emocional. Celestialmente suas naturezas são muito claras. Feridos e mutilados, com tatuagens elaboradas e cicatrizes rituais, os Habbalah são quebrados e ressentidos, querendo provar ao mundo que não são os mais fracos.

Mecânica de Jogo

Os Habbalah são como cirurgiões psíquicos, talhando e moldando as almas daqueles à sua volta. Com um sucesso em um teste de ressonância, o demônio pode infligir uma emoção poderosa em sua vítima (ou em si mesmo, se não tiver cuidado). Fracassar no teste de ressonância não gera efeito.

Além de sofrer a emoção, a Inteligência ou Precisão da vítima é *reduzida* pelo número de Energias Etéreas do Demônio. Tanto a emoção quanto a característica a ser reduzida devem ser escolhidas antes da jogada ser feita.

Os sentimentos têm durações variáveis, de acordo com sua intensidade e o dígito verificador do teste – veja alguns exemplos abaixo – Mestres e jogadores são convidados a criarem seus próprios efeitos emocionais.

A vítima pode fazer um teste de Vontade para resistir à intrusão emocional do demônio. Se ela obtiver um sucesso no teste de Vontade *com um dígito verificador maior que o do demônio*, a ressonância sai pela culatra. Se o Habbalah não quiser sofrer o peso cruel de sua própria ressonância, ele pode reabsorver os sentimentos ao custo de uma nota de dissonância.

Elohins, desacostumados com as forças da emoção estão em desvantagem ao lidar com os Habbalah. Seus testes de Vontade para resistir sofrem uma penalidade igual às Energias Celestiais do demônio.

Efeitos Emocionais

Fúria

O que quer que a vítima esteja olhando no momento em que a emoção a atingir (ou, a critério do Habbalah, o sujeito atual da conversação) a enfurece – *muito*. A vítima sentirá uma necessidade irresistível de atacar o sujeito de sua raiva, com uma ação rápida e enfurecida, um número de vezes igual ao dígito verificador do teste de ressonância ou por um número de minutos igual às Energias Corpóreas do demônio.

Tristeza

A vítima é atingida em seu âmago, com uma melancolia profunda. Durante um número de horas igual ao dígito verificador do teste de ressonância, ela estará indisposta a mover-se ou conversar muito, buscando arrastar-se para uma cama fria e ser deixada em paz.

Aversão

O sujeito atual da conversação ofende a vítima profundamente. É uma abominação, algo que não deve ser tolerado. Por um número de dias igual ao dígito verificador do teste, a vítima deve evitar o objeto de aversão, fugindo da melhor maneira que puder. Se não puder evitá-lo, ela vai proclamar sua aversão para qualquer um que possa ouvi-la. Se o objeto de aversão a tocar, ela deve fazer um teste de Vontade para não vomitar.

Amor

A vítima se torna profundamente apaixonada pelo atual sujeito da conversação – ou a próxima coisa em que seus olhos se concentrem, a critério do Habbalah. O demônio deve decidir antes de fazer o teste.

Essa atração irresistível dura um número de dias igual ao dígito verificador do teste de ressonância. Durante esse período a vítima não consegue fazer muito, senão pensar no objeto de amor, seja o que for, e pensar em maneiras de se aproximar dele.

Vazio

Este é o oposto dos outros sentimentos – a ausência de todas as emoções. A vítima se sentirá exaurida por um número de horas igual ao dígito verificador do teste de ressonância. Durante esse tempo, sua Agilidade é *dividida* pela metade e os outros personagens podem fazer duas ações para cada uma das suas.

O Vazio é um dos estágios emocionais mais perigosos para um Habbalah. Isso não apenas lhe causa dissonância, caso seja absorvido ou não; isso também lhe deixa exaurido do mal de tal maneira que existe uma chance – embora muito pequena – de que sua natureza se reverta à divindade! Se o demônio obtiver um 111 em seu teste de dissonância, ele é libertado da ilusão de sua atual posição, natureza e servidão. Ele então tem a opção de tentar se redimir e reunir-se às fileiras dos Elohins; consulte *Redenção* na p. 60, para mais informações.

Lilins

As Tentadoras

— Você é um fofo! Agora, se puder me fazer apenas esse favorzinho . . .

As Lilins são as filhas de Lilith (p. 149), criadas à imagem dela. Elas sabem o que as pessoas precisam, elas sabendo disso ou não, e não tem problemas em dar isso a elas . . . em troca de um pequeno favor.

Cada Lilim, mais que qualquer outro demônio, quer ser completamente livre e não responder a ninguém. Mas a maioria está ligada a diversos Príncipes ou à própria Lilith, presas na complexa teia de favores que é a irmandade das Lilins.

Ressonância

A ressonância das Lilins é extrair favores em troca de serviços prestados. A promessa sobrenatural é chamada de *Obrigação* (p. 88); uma vez ativada, ela enfraquece a força de vontade da vítima até que seja honrada. Para os celestiais, é um tipo de Discórdia.

Uma Lilim pode olhar nos olhos de uma pessoa e ver suas *Necessidades* ou suas fraquezas – algo que ela possa dar para conseguir sua gratidão. Depois de saciar esse desejo, ela pode impor uma Obrigação à vítima. Quando ela cobrar o favor, a vítima deve agir rapidamente, ou pagar um preço alto pelo fracasso.

Dissonância

A vítima pode resistir. Se o teste de Vontade para resistir obtiver sucesso, a Lilim recebe uma nota de dissonância. A dissonância desaparecerá se ela conseguir envolver a vítima mais tarde.

Se for necessário, uma Lilim pode fazer uma promessa por si mesma, impondo uma Obrigação *em si* para garantir que ela cumpra suas próprias promessas. Isso vai lhe impor dissonância se ela não cumprir sua palavra, já que ela não pode resistir à sua própria Obrigação. Isso torna a Lilim um paradoxo, um demônio em cuja palavra se pode confiar – o que é tanto uma vantagem quanto uma maldição.

Costumes e Aparência

As Lilins, os mais festeiros dos demônios, são carinhosas, empáticas, sensuais e divertidas. Elas não são nada, além de diversão.

Nem todas as Lilins se consideram fêmeas. Muitas utilizam vestes masculinas, mas como a maioria prefere se parecer como mulher, os demônios se referem a elas no feminino quando se referem ao grupo.

Lilins se dão bem com a maioria dos outros demônios e trabalham bem entre elas, embora algumas rivalidades entre irmãs às vezes se tornam violentas e até fatais. O único Bando principal que elas detestam são os Shedins; elas consideram os Sem Carne repugnantes e desprezíveis. Os Shedins, por sua vez, dizem que as Lilins dão uma má reputação aos demônios.

Em sua forma celestial, Lilins se parecem com suas vestes corpóreas, mas com pele verde e pequenos chifres. Não as agrada pensar em si mesmas como instrumentos, assim como fazem os outros bandos. Em vez disso, elas se veem como musicistas; as outras pessoas são os instrumentos.

Lilins Livres

Uma Lilim recém-criada não precisa servir a um Príncipe; em vez disso, ela pode escolher dever nove favores a Lilith – um para cada uma de suas Energias. Esses favores, que podem ser cobrados a qualquer momento, são infligidos sobre elas como Obrigações de nível 3. Lilith pode e vai trocar esses favores com outros, como demônios (ou mesmo Príncipes), outras Lilins ou o próprio Lúcifer. Lilith pode, da mesma forma, trocar esses favores com humanos ou até com um Arcanjo ou um espírito dos Ermos. Ela conhece *muita* gente.

Essa Lilins, quando criadas, não terão os ritos ou sintonias oferecidos por um Príncipe, nem terão um Coração (p. 185). Mas na medida em que ganham experiência, elas terão a chance de ganhá-los, ou fazer alguma troca por eles.

A maioria dessas Lilins nunca consegue se livrar dessa dívida, tornando o termo "Lilins Livres" uma piada sem graça. Elas descobrem que é muito mais fácil prometer ainda mais favores em troca de Recursos ou da Essência que necessitam, ou apenas por ajuda em um momento ruim, e se afundam cada vez mais na dívida cármica.

Portanto, uma Lilim pode aparecer em praticamente qualquer grupo de campanha, como um PdJ ou ajuda contratada. Mas ninguém sabe ao certo seus objetivos, uma vez que nem mesmo o próprio demônio sabe quem pedirá o próximo favor, ou quando.

Mecânica de Jogo

A ressonância de uma Lilim pode perceber a necessidade da vítima e infligir uma Obrigação no alvo, depois de amaciar sua força de vontade.

Ao fazer contato visual, o demônio pode fazer um teste de ressonância baseado em Percepção, como o de um anjo, para determinar as necessidades do alvo. O dígito verificador de um sucesso determina o grau da necessidade descoberta pelo demônio e reduz a Vontade da vítima para resistir a qualquer favor que a Lilim peça depois que ela conceder seu desejo. (Se fracassar no teste, a Lilim não pode tentar novamente no mesmo alvo antes de esperar um número de horas igual ao dígito verificador do teste fracassado.)

Exemplo: *Josephine, uma Lilim, senta-se num bar. Olhando por cima da bebida ela faz contato visual com um empresário no outro lado da sala. Ela faz seu teste de ressonância com um dígito verificador de 4, detectando uma necessidade relativamente grande por parte da vítima. O Mestre diz ao jogador que o alvo possui uma dívida empresarial de quase 40 mil e que o banco está ameaçando tomar sua casa se ele não pagar.*

— O que você acha de ganhar $40.000 facilmente? – ela diz, aproximando-se e sentando-se ao lado dele.

— Qual é a pegadinha? – pergunta o homem, não sendo completamente estúpido.

— Um pequeno favor – ela diz ingenuamente — nada demais, mesmo. Eu, apenas, gosto de ajudar as pessoas que podem me ajudar.

A Lilim pode então realizar a necessidade da vítima, uma tarefa que deve ter um grau de dificuldade *para a vítima* igual ao dígito verificador (consulte *Obrigação*, p. 88). Um dígito verificador de 1 indica uma necessidade simples, facilmente alcançada. Um 6 pode exigir uma aventura própria para um humano normal – mas uma Lilim tem mais recursos à sua disposição que a pessoa a quem está ajudando. O Mestre deve ser criativo ao inventar a necessidade, baseando-as na personalidade e nos problemas do alvo. Observe que a Lilim não é obrigada a atender às necessidades da vítima; ela pode simplesmente se afastar.

Se ela conseguir ajudar a vítima, a Lilim pode, a qualquer momento no futuro, pedir algo em troca. O dígito verificador do teste original é o nível da Obrigação que ela pode infligir na vítima; quanto maior o favor que ela fez, maior o favor que recebe. Um favor de nível 1 é pequeno, quase trivial, e não fere o código moral do alvo. Um favor de nível 3 aflora sinais de resistência e um sentimento de estar sendo usado – mas, afinal uma promessa é uma promessa. Um favor de nível 6 pode ameaçar tanto a vida da vítima como a de alguém com quem ela se importa.

Quando a vítima ouvir o que a Lilim deseja, ela recebe um teste de Vontade para resistir – embora sua Vontade efetiva seja *reduzida* pelo nível do favor inicial. Se a vítima resistir, a Lilim recebe dissonância. Ela pode repetir seu pedido, mais uma vez (e apenas *uma vez*), depois de um número de *dias* igual ao dígito verificador do teste de Vontade do alvo, que pode novamente tentar resistir com um teste de Vontade, mas dessa vez, sem modificadores. Se isso prender a vítima à sua promessa, ou se a Lilim tiver sucesso em colocar outra Obrigação na vítima no futuro, a dissonância gerada desaparece.

Favores são cumulativos. Se uma pessoa deve dois favores de Obrigação/3 à Lilim, ela pode invocar os dois ao mesmo tempo, resultando um favor de Obrigação/6! Uma Lilim esperta pode tirar muito proveito de um pequeno favor. Um favor de Obrigação/4 pode não ser suficiente para fazer alguém matar seu chefe, mas ela pode dizer, "Eiii, posso ir com você na festa de natal da empresa? Eu sei que é restrita, mas . . . por favor?"

Uma Lilim só pode impor obrigações àqueles cujas necessidades foram atendidas. Depois de cumprir sua parte da barganha, a Obrigação do alvo desaparece.

Redenção

Se uma Lilim se arrepender de verdade e quiser se juntar aos anjos (p. 60) – e sim, isso pode acontecer – ela não se torna parte de um Coro angelical. Não existe nenhum correspondente ao seu Bando. Ela continua sendo uma filha de Lilith, mantendo apenas as habilidades básicas das Lilins.

Mas mudar de lado na Guerra não livra a Lilim de pagar os favores que ainda deve. E isso pode apresentar algumas dificuldades.

Ninguém sabe quantas "Lilins brilhantes" existem por aí. Elas são raras e ferramentas valorosas para os Arcanjos que as resgataram, desde que usem seus poderes para o bem. Sua habilidade de persuadir e impor obrigações não é mais inerentemente má do que a habilidade de um Malakim de rachar crânios; talvez menos. Mas a essência de Lilith é o egoísmo, e são raras as Filhas que podem eliminar isso de sua alma e se devotar a outros.

Lilith
Princesa da Liberdade

O mundo é o que você faz dele.

Muito antes da Queda, Lilith andava pela Terra, bela e imortal. Criada como primeira esposa de Adão no famoso experimento de Deus no Jardim do Éden, ela exerceu seu livre arbítrio e foi embora.

Lúcifer lhe ofereceu poder, Essência sombria e a Palavra da Liberdade. Lilith aceitou, mas insistiu que sua independência significa muito mais que o poder sobre os outros. Ela é a Princesa Demônio da Liberdade, e ela faz isso valer. Ela não mantém um Principado e não comanda Servidores. Quando ela quer algo, ela troca favores. Se ela sair ganhando . . . bem, são coisa da vida. Portanto, seu poder é muito menor que o dos outros Príncipes Demônios. Tecnicamente, ela nem mesmo é um demônio; ela é apenas Lilith, única e exclusiva, aquela que ninguém pode ter. Mas seu diadema infernal se mantém seguro, pois ela fornece o que nenhum outro Príncipe pode: as encantadoras Lilins.

Cada Lilim é uma criação individual da própria Lilith. Outros Príncipes desenvolveram suas próprias ideias da sedutora infernal perfeita, mas ninguém consegue duplicar as Lilins. Após criar suas filhas, ela lhes dá liberdade para serem bem-sucedidas ou fracassarem por si próprias. Se alguém tirar vantagem de uma Lilim em uma troca ou luta justa, então Lilith não se importa. Somente quando uma Lilim é vitimada ou tratada como descartável é que ela intervém.

Lilith pode mentir quase tão bem quanto um Balserafim – embora ela pense nisso como "mudar de ideia" sobre suas próprias intenções. Se ela aceitou um serviço, ela sempre vai manter sua Obrigação na barganha, diferentemente dos outros Príncipes. Ela pode impor uma Obrigação a si mesma, se precisar, mas normalmente consideraria indigno mentir para um ser tão insignificante quanto um PdJ iniciante e ela dificilmente infligiria uma Obrigação a si mesma num acordo com qualquer um menos importante que um Superior – e mesmo assim, apenas para provar um ponto.

Ela só é arrastada para a política do Inferno quando isso é inevitável. Ela gostaria de ser completamente livre, é verdade, mas isso existe mesmo? Lúcifer é um protetor poderoso e sua experiência com as Hostes envolvia ser a escrava de um mortal. Muitos Arcanjos ainda gostariam de destruí-la, embora nem todos – Jean particularmente.

Lilith não tem Servidores permanentes, pois julga isso como escravidão. Ela adquire Servidores temporários trocando favores. Ela trocará favores com qualquer um que esteja disposto a trabalhar com ela, e ela gosta de manter suas opções abertas. Servidores temporários têm acesso a seus Ritos, mas também devem aceitar sua dissonância.

Dissonância

Enquanto estiver a serviço de Lilith, é dissonante aceitar restrições ou ordens, a não ser sob um acordo negociado livremente. Ser literalmente aprisionado não traz dissonância por si; não conseguir escapar, sim.

Sintonias e Distinções

Como Lilith não tem servidores permanentes, ela não tem sintonias de Bando ou de Servidor, nem fornece distinções.

Relações

Aliados: *Andrealphus, Valefor*

Associados: *Todos os outros (e todos tratariam seus servidores temporários como Associados, a não ser que sejam servidores de um poder hostil)*

Ritos

- Passar uma hora encorajando pessoas a resistir ao governo, questionar autoridades, sair de seus empregos ou abandonar relacionamentos unilaterais.
- Libertar um humano de amarras físicas. (+2 Essência)
- Destruir, fisicamente ou socialmente, um inimigo mortal da liberdade. (+3 Essência)

Chance de Invocação: 3

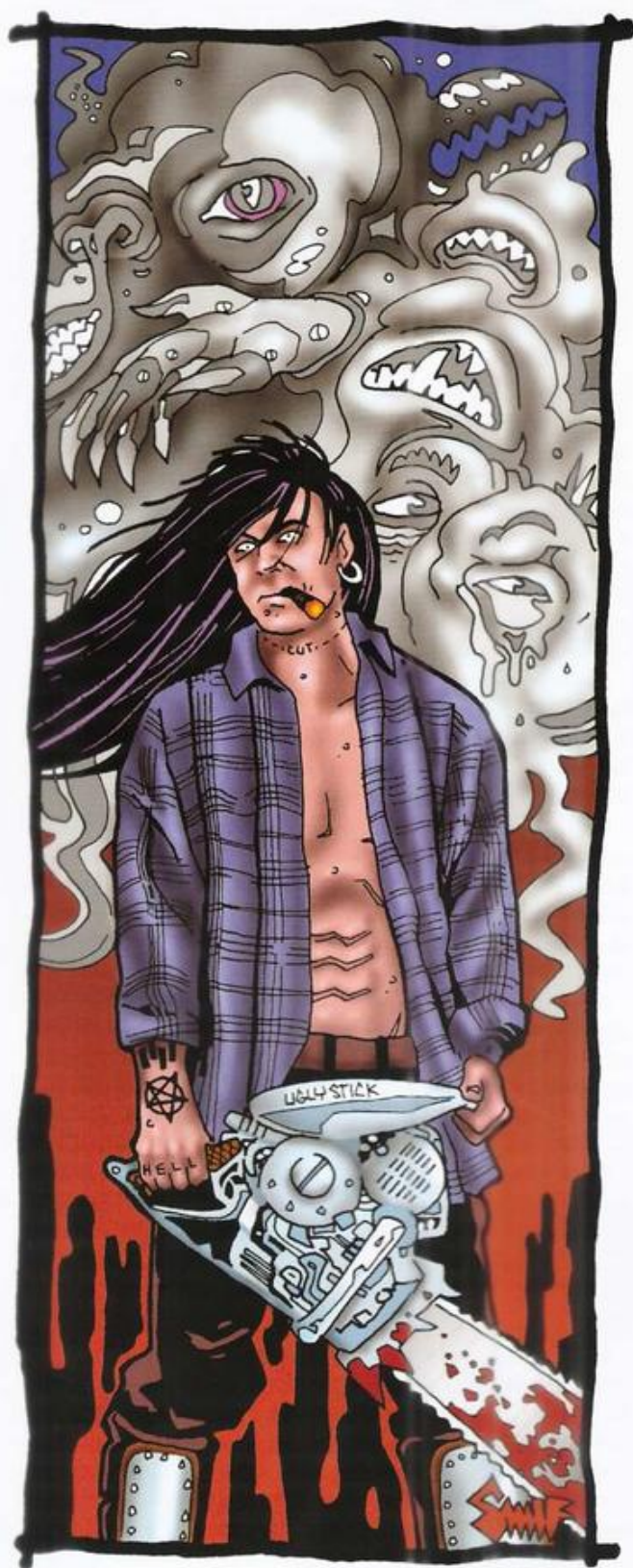
Qualquer celestial pode tentar invocar Lilith, embora ela raramente responda a alguém que não seja uma Lilim ou um poder celestial maior. (E a maioria dos anjos estaria em grandes apuros se seu Superior descobrisse que ele falou com uma Princesa Demônio!)

Por que alguém invocaria Lilith? Para pedir um favor ou oferecer uma troca, é claro. O jogador pode querer pedir um serviço de uma de suas Lilins. Ou pode tentar oferecer uma troca por um favor que outra pessoa deve a ela.

Se o personagem prometer um favor a Lilith enquanto a estiver invocando, impondo-se a Obrigação de obedecê-la, ele pode receber um modificador de invocação igual ao nível da Obrigação. Ele não deverá nada a ela se ela não aparecer . . . mas se ela aparecer, ele estará preso, mesmo que ela se negue a cumprir os desejos do personagem que a invocou. (Lembre-se que ela provavelmente trocará esse favor com outra pessoa, e pode ser alguém que o Superior do personagem não goste.)

É importante notar que uma Obrigação de Lilith não pode ser evitada; se o personagem fizer um acordo com ela, ele não recebe o teste de Vontade para evitar seu lado da barganha. Uma Lilim pode ser enganada . . . mas Lilith, nunca.

Modificadores de Invocação

- -6 Para qualquer um, exceto uma Lilim ou um Superior
- \+ nível da Obrigação Se o personagem prometer a ela um favor, impondo-se uma Obrigação conforme a invoca
- +1 Um par de algemas quebradas
- +2 Um pedaço do Muro de Berlim
- +3 Uma criatura enjaulada, agora livre
- +4 Um campo de batalha onde um tirano perdeu
- +5 Um prisioneiro humano liberto
- +6 Derrubar um governo – qualquer governo

Shedins

Os Corruptores

Um empregado dos correios dirige para o trabalho com uma arma automática e abre fogo. Um adolescente ataca uma mulher desabrigada, calmamente cortando seus olhos e língua para que ela não possa identificá-lo. Um dentista coloca uma bandagem em seu dedo mordido e então sorri, sedando a criança que chora, e enche o copo próximo à cadeira com dentes.

Em algum lugar, um demônio sem carne sorri e se move para o próximo hospedeiro.

A raça humana tem tanto potencial para o mal quanto para a glória, mas algumas vezes ela precisa de ajuda. E nenhum Bando de demônios contribui mais para a corrupção do dia a dia que os perversos Shedins sem corpo.

Ressonância

Os Shedins, assim como suas contrapartes celestiais – os Kyriotetes – não podem gerar suas próprias vestes na Terra, e se manifestam possuindo o corpo de seres humanos. Mas os Shedins caídos não têm – ou não podem suportar – a abnegação de controlar diversos hospedeiros ao mesmo tempo. A ressonância dos Shedins é muito mais traiçoeira que isso.

Enquanto possuído, o hospedeiro consciente flutua, serenamente, em um estado onírico. Ao contrário dos Kyriotetes, os Shedins têm total consciência dos pensamentos, sentimentos e memórias de seu hospedeiro. Embora o hospedeiro esteja completamente consciente do que seu corpo está fazendo, ele acredita que ainda tem completo controle de si mesmo – e, de certa maneira, tem. Um Shedim dessensibiliza seu hospedeiro à obscenidade, contorcendo a mente dele à sua vontade celestial, convencendo-o de que tais perversões foram *ideias dele*.

Esses saltadores de corpos não podem passar um dia sem incitar alguém a fazer algo horrível (consulte *Dissonância*, abaixo). Eles não buscam apenas impedir as pessoas de fazerem coisas que geram Essência benevolente, dando poder ao lado do bem, mas também avançar as causas do mal.

Os Príncipes Demônios instruem seus Shedins cuidadosamente, pois depois dos Calabins, esses demônios são os mais perigosos de se soltar na Terra.

Dissonância

Um Shedim não pode ignorar sua necessidade constante de corrupção. O demônio gera dissonância a cada dia que não forçar um hospedeiro a corromper ainda mais sua natureza. Isso não precisa ser um grande ato; alguns dos maiores males começam com as menores imprudências. Isso deve, no entanto, ser um ato de egoísmo que, inegavelmente, fere alguém: roubar ou destruir propriedade, impedir os direitos de uma pessoa, de propósito ou por descuido – o normal.

Cada vez que um hospedeiro cruza uma linha moral, um novo padrão é estabelecido. O próximo dia deve trazer uma corrupção maior. Se isso não acontecer, o Shedim deve abandonar o hospedeiro ou sofrer dissonância. Por esta razão, os Shedins normalmente escolhem os mais quietos – pessoas normais cheias de inibições e rancores. Um Shedim com sorte pode começar fazendo com que o hospedeiro assoe o nariz no guardanapo do restaurante e aumentar a aposta um pouco por dia até que ele esteja atirando em pessoas do topo de uma torre. Nesse momento, o Shedim abandona o miserável para encarar as consequências sozinho. Muitos hospedeiros que são levados a tão longe se suicidam, avançando a causa do mal ainda mais, por tirar a chance de justiça dos humanos.

Se a vítima de um Shedim é levada a inconsciência, o demônio é expelido 30 minutos depois. Mas se ela morrer enquanto o demônio ainda estiver lá dentro, a alma sombria recebe uma nota de dissonância por chegar tão próxima do esquecimento. No entanto, ele evita a agonia do *Trauma* (p. 67) se encontrar outro hospedeiro antes de ser levado de volta para o Inferno. Ele tem (10 x Energias Celestiais) minutos para fazê-lo.

Costumes e Aparência

Se existe um demônio dentre as multidões do Inferno que pode ser chamado de genuíno "adorador do diabo" – um demônio que, genuína e devotadamente, deve sua lealdade definitiva a Lúcifer – esse é o Shedim. Eles são aqueles que grafitam pentagramas em becos, com tatuagens de cabeças com chifres e tridentes flamejantes. Eles estão nos concertos de rock com o polegar, indicador e mínimo esticados, com a língua para fora e gritando, "Fogo do Inferno, eu sirvo . . . VOCÊ!"

Os distorcidos Shedins aceleram os motores do mal que zunem nas mentes humanas. Eles são o Bando mais odiado pelos anjos, e alguns demônios também não gostam deles. Shedins não se dão bem com Gênios – os Perseguidores não se conformam com a dificuldade em seguir os Sem Carne – e as Lilins os desprezam completamente.

Os Gênios e os Shedins compartilham um completo desapego pelo estado de seus corpos, mas os Shedins são muito piores sobre isso. Um Shedim trata seu corpo como se fosse um bêbado indestrutível, com um suprimento infinito de carros alugados. Ele vai destruir uma veste corpórea, saindo logo antes da morte para evitar dissonância.

Você não pode compará-los a nenhum instrumento feito por mãos humanas. Em sua forma celestial, os Shedins são uma nuvem negra brilhante de membros, asas, olhos e outros órgãos (misericordiosamente) indefinidos, pulsando a uma batida louca e infernal.

Mecânica de Jogo

Para possuir uma vítima, um Shedim deve obter sucesso em um teste de Vontade para invocar sua ressonância e entrar no corpo dela. Se por algum motivo o hospedeiro não quiser ser possuído por um demônio, ele pode fazer um teste de Vontade para resistir.

O dígito verificador de um teste de sucesso é *adicionado* à Vontade do Shedim quando ele tenta controlar o hospedeiro pelo restante da possessão. O dígito verificador de um teste fracassado (ou do sucesso no teste de Vontade da vítima, o que for maior) define o número de dias que ele deve esperar antes de tentar possuir novamente aquela vítima.

Enquanto um Shedim habita um corpo, a consciência do hospedeiro aceita a maioria dos atos que o demônio executa – falar com pessoas, andar por aí, etc. Em uma névoa de lógica onírica, ver anjos e demônios não perturbará o hospedeiro do demônio mais que perturbaria o próprio possessor. Em uma situação estranha, mas não contra a natureza do hospedeiro, é provável que, se o demônio estiver confortável, a vítima também estará.

Pelo menos uma vez por dia, o Shedim deve vencer uma Disputa de Vontade contra sua vítima e fazer com que seu hospedeiro faça algo mal – algo que fere alguém, mesmo que a pessoa não saiba disso. Cada ação deve ser um pouco pior que qualquer coisa que a vítima tenha feito até aquele momento, piorando a corrupção da pessoa. Seja possuindo um contador ou um açougueiro, um professor ou um pedófilo, Shedins sabem de coisas que até mesmo o mais cruel e abusivo dos hospedeiros acha repulsivo. Se um dia se passar sem que isso ocorra, o Shedim sofre uma nota de dissonância. A dissonância vai embora se o demônio "compensar depois".

O demônio deve vencer uma Disputa de Vontade para cada ato de maldade que sugerir. Por este motivo, a maioria dos Shedins evita crimes compartimentados (como planejar e executar um sequestro ou um roubo a bancos) a não ser que dominem completamente o hospedeiro. Eles preferem maldades rápidas e fáceis.

Uma vez por dia, a qualquer momento que o Shedim tente convencer sua vítima, o hospedeiro pode, conscientemente, fazer um teste de Percepção para perceber que não está no controle. Dê ao infeliz humano um bônus de +1 no número alvo para cada dia completo que ele passou dominado por esta última possessão.

Um sucesso nesse teste de Percepção enquanto ele estiver possuído, modifica a Vontade do hospedeiro pelo dígito verificador quando ele estiver lutando contra os desejos sombrios do demônio. Essa vantagem dura até que ele tenha uma boa noite de sono. Uma vez descansado, o hospedeiro está tão vulnerável ao poder do Shedim quanto antes.

O Shedim pode permanecer quanto tempo quiser, mas a vítima se torna mais e mais difícil de manipular conforme passam os dias. O demônio pode abandonar seu hospedeiro a qualquer momento, manifestando-se em sua forma celestial, mas deve fazer outro teste bem-sucedido de ressonância para entrar em outra veste.

O demônio automaticamente volta à sua forma celestial e pode procurar um novo hospedeiro. Assim como um Kyriotete, um Shedim atordoa mortais que o veem em sua forma celestial – consulte p. 102. É claro, ele está vulnerável a ataques celestiais nesta forma – e deve encontrar um novo hospedeiro em breve. O demônio tem 10 minutos *vezes* suas Energias Celestiais, para encontrar um novo hospedeiro, antes que sua alma diabólica seja arremessada de volta para o Inferno de onde veio – para encarar seu Superior.

IMPUDITAS

OS USURPADORES

— Vovó! – disse o demônio, andando de braços abertos em direção às duas mulheres e abraçando firme uma delas, sugando as energias de sua alma.
— Que jovem adorável! – diz sua amiga.

Eles são as pessoas mais gentis que você já conheceu. É possível que você trabalhe com eles, que sejam seus vizinhos; talvez você tenha até mesmo casado com um deles. Eles são considerados caras legais. E eles, realmente, devotamente, amam as multidões humanas, e são tão encantadores que não vão apenas roubar o calor do seu coração, mas também as energias de sua alma.

Ressonância

Os Impuditas lidam diretamente com os humanos mais que qualquer outro Bando. Eles são os demônios "sociáveis".

Eles não querem viver no Inferno, entre as almas loucas e desesperadas. Os Impuditas querem passar sua existência entre os humanos, vivos, adormecidos, amedrontados e incríveis, a quem amam profundamente.

Os Impuditas têm um conhecimento profundo sobre como esse coletivo de Energias, chamado humanidade, cambaleia pela realidade, e sobre como as Energias Etéreas e Celestiais se conectam às Energias Corpóreas. Isso lhes concede um assustador controle sobre como as almas se conectam aos corpos, e sobre como as almas humanas geram e gastam Essência.

Isso também dá aos Usurpadores a habilidade de encantar a maioria dos humanos e sugar a Essência deles para seus próprios propósitos.

Dissonância

Mais que qualquer outro demônio, os Impuditas amam os humanos e não suportam que ninguém os destrua. Matar pessoalmente um humano – através de ações ou inações – gera dissonância aos Impuditas. É um desperdício.

Costumes e Aparência

Os Impuditas, mais humanos entre os demônios, se vestem de maneira agradável e confortável, irradiando boa vontade e inocência. Ninguém é mais sociável que os Impuditas, exceto talvez seus análogos divinos, os Mercurianos.

Eles se infiltram em comunidades humanas e roubam Essência de seus novos amigos – se surgirem suspeitas, o demônio segue seu caminho. Uma razão pela qual os Impuditas amam a era moderna, é que os ocidentais não acreditam mais *de verdade* em demônios. Um Usurpador em um pequeno grupo de humanos é uma uruca eficaz, sugando toda sua Essência – mas ao se mover dentre um grupo grande o bastante, quem notaria um pouco menos de "boa sorte"? E ele é tão *legal*.

Demônios e suas Massagens

Estes exemplos ilustram a natureza dos vários Bandos, mostrando como cada um lida ao receber uma massagem nas costas de um humano.

Um **Balserafim** entraria no salão de massagem dizendo que é um crítico da revista *Massagens Mensais*.

Gênios não dão a mínima para massagens.

Um **Calabim** viraria para alguém e diria: "Sabe, quando eu fico com esses nós nos meus músculos, tenho vontade de destruir coisas."

Um **Habbalah** torturaria alguém com sentimentos de culpa até que a pessoa sucumbisse e massagear as costas do demônio.

Uma **Lilim** se aproximaria de um estranho, morderia o lábio e diria: "Você não me deve uma massagem nas costas?".

Um **Shedim** possuiria uma pessoa, começaria a fazer uma massagem nas costas de outra pessoa, então entraria no corpo da outra pessoa e aproveitaria a experiência.

Um **Impudita** preferiria fazer a massagem – e aproveitar a oportunidade para roubar um pouco de Essência.

A forma celestial de um Impudita se parece com sua veste mais recente, com asas de couro, chifres e uma auréola sombria. Em suas próprias sinfonias, eles são cantores, líderes de bandas diabólicas, rodeados por seus fãs humanos.

Mecânica de Jogo

Os Impuditas podem fazer um teste de ressonância para manipular a alma de duas maneiras: *Encantar* e *Roubar Essência*.

As duas ações exigem um teste normal de ressonância, com uma penalidade igual ao número total de Energias Etéreas e Celestiais da vítima. Alguns Príncipes concedem bônus a seus servos Impuditas para usarem sua ressonância em tipos específicos de almas.

Encantar

Um Impudita pode usar sua ressonância em sua forma mais simples para encantar humanos. A vítima encantada simplesmente sente que o Impudita é seu amigo próximo e confiável. Enquanto estiver encantada, a pessoa pode estar mais disposta a atender os desejos do encantador, mas o demônio não tem controle sobre a vítima.

Este efeito dura por um número de minutos igual ao dígito verificador do sucesso no teste de ressonância do demônio. A vítima pode resistir ao encantamento do Impudita com um teste de Vontade. Se a vítima obtiver sucesso no teste, ela estará imune à ressonância do Impudita por um número de horas igual ao dígito verificador do sucesso no teste de Vontade.

Roubar Essência

Um Impudita pode usar sua ressonância para roubar a Essência de suas vítimas encantadas, se wlas tiverem alguma. A maioria dos Impuditas não tem como descobrir se existe ou não Essência disponível, mas não custa tentar. Ele pode roubar um número de pontos de Essência, por vez, igual ao dígito verificador do teste de sucesso. (Obs.: um humano normal, com 5 Energias, pode armazenar 5 Essências . . . mas raramente ele estará cheio. Humanos desperdiçam sua Essência constantemente, a qualquer momento que realmente queiram ter sucesso em algo – p. 46. O mortal aleatório na rua pode conter 1d -4 de Essência.)

Se o Impudita fracassar no teste de ressonância, ele não pode roubar novamente daquela vítima por um número de horas igual ao dígito verificador do teste fracassado.

A vítima pode fazer um teste de Vontade para defender as energias de sua alma. Se o dígito verificador de um teste de sucesso for maior que o dígito verificador do teste de ressonância do demônio, aquela quantidade de Essência sai do demônio para sua vítima!

Lembre-se, um ser não pode armazenar mais Essência em sua alma que seu número total de Energias. O demônio só será capaz de sugar a Essência que puder armazenar, não mais.

Anjos e Impuditas

Um Impudita pode afetar qualquer conjunto de Energias presas a uma veste corpórea, mesmo de outro demônio – ou mesmo de um anjo.

Um celestial médio começa o jogo com 9 energias, 6 das quais são, provavelmente, Etéreas e Celestiais. A Vontade média de um celestial é 6, fazendo com que as chances de um Impudita normal de causar qualquer dano a um anjo sejam exatamente zero. Contudo, uma vez que um Impudita pode melhorar suas chances de diversas maneiras, dependendo de seu Príncipe, isso não é impossível. E claro, mesmo que um demônio tenha sucesso em seu teste de ressonância, a vítima ainda pode fazer o teste de Vontade para resistir.

Se um Impudita usar sua ressonância em um Querubim, um Elohim, um Kyriotete ou em um Mercuriano, então o anjo não recebe apenas um teste de Vontade para resistir, mas um teste de Percepção também. O número alvo do teste de Percepção é *aumentado* de acordo com o número de Energias do demônio, mas *reduzido* pelo dígito verificador do sucesso no teste de ressonância do Impudita. Se o anjo obtiver sucesso no teste de Percepção, ele percebe que está sendo atacado por um Impudita e pode afastar o demônio, mesmo antes de que qualquer influência demoníaca possa ser exercida.

Além disso, se o anjo obtiver sucesso no teste de Percepção, em sua próxima ação, ele pode tentar invocar a ressonância de seu Coro no violador, não importa onde esteja o demônio, como se os celestiais se estivessem tocando fisicamente.

Príncipes Demônios

Você pode tentar negar, mas todos os dias cumprimos com a vontade deles. Você foi forjado e treinado pelas forças selvagens que carregam o título de Príncipe. Eles esperam sua lealdade – confronte-os por sua conta e risco. Mas não conte com a ajuda deles quando alguém decidir lhe mostrar como você se parece por dentro.

Os Diabólicos – os seres celestiais que chamam a si mesmos de demônios – originaram-se dos anjos que Caíram, embora poucos veteranos da primeira Guerra ainda existam hoje. A maioria dos demônios carrega poucas características de seus ancestrais celestiais, e apenas um punhado deles é tão forte quanto o anjo comum. Lúcifer, anjo da Luz e primeiro dentre os Caídos, prefere quantidade a poder – para aumentar as fileiras de demônios o mais rápido possível e diminuir as chances de rebelião entre seus servidores.

Mas alguns demônios são realmente poderosos. Esses são os Príncipes Demônios, os regentes do Inferno. Quase todo demônio que não é um Príncipe *serve* a um Príncipe, e partilha da natureza de seu Príncipe, tanto as vantagens (Ritos, sintonias) quando as desvantagens (dissonâncias). Até mesmo os Renegados, *teoricamente*, servem a um Príncipe, e ele é quem estará mais sedento por sua destruição.

Os personagens dos jogadores, é claro, não são tão fortes quanto os Príncipes, mas estão dentre os demônios cujo poder pode se igualar (ou exceder) ao de um anjo.

Provavelmente, os PdJ "nasceram" e foram treinados no Principado de seu mestre no Inferno e recentemente foram favorecidos com a chance de se aventurar no reino corpóreo da Terra. E com essa honra surgem riscos e a oportunidade de serem sacrificados por um capricho.

Teoricamente, um príncipe ajudará seus Servidores terrenos quando puder. Mas a verdade é que um Príncipe vai riscar um demônio do seu livro, se o custo de o trocar – ou sua missão – for menos importante que o risco de o ajudar.

E sempre existe a chance de que ele esteja armando para que seu servo fracasse. O Inferno é um lugar intensamente político, onde os maiores riscos normalmente surgem, não de seus rivais, mas de seu Superior e seus subordinados. A maioria dos Príncipes Demônios subiu ao topo jogando o jogo corporativo, expulsando os muito espertos e muito ambiciosos entre os seus "empregados".

Se puder agradar seu Príncipe sem causar medo ou inveja, ele pode conceder vantagens na forma de sintonias, Ritos e distinções (p. 156). Desagrade-o e – caso o deixe viver – ele lhe causará dissonância, ou mesmo Discórdia Corpórea e Etérea.

Os Príncipes Demônios

Descrevendo os Príncipes Demônios

As páginas a seguir descrevem alguns dos mais poderosos Príncipes Demônios: suas Palavras, seus poderes e filosofias, e seu relacionamento com Lúcifer e com os outros Príncipes. É claro, os senhores sombrios descritos neste livro são meramente alguns dos mais visíveis na realeza infernal – o Mestre pode criar seus próprios Príncipes para desenvolver o mundo do jogo.

Como parte da política do Inferno (e para evitar abusos por parte dos jogadores), o alcance exato do poder e influência de cada Príncipe são desconhecidos, mesmo para seus confidentes mais próximos. Neste jogo, isso significa que os recursos não serão especificados. Nenhum Príncipe Demônio revelaria a extensão total de suas habilidades: um inimigo desconhecido é um inimigo respeitado. O Mestre pode decidir como resolver os conflitos que envolvem Príncipes Demônios – e é melhor mantê-los nos bastidores, exceto, talvez, como final da campanha.

Cada Príncipe é um indivíduo, um personagem com seu próprio estilo infernal e motivações que o Mestre deve apresentar aos jogadores. Além disso, cada Príncipe lida com seus servos de maneira diferente. Alguns dão uma quantidade de respeito e liberdade aos demônios que controlam, enquanto outros tratam seus servos como ferramentas inanimadas, para serem usados e descartados quando quebram.

E cada Príncipe vê o mundo e a Guerra de maneira diferente. Cada Príncipe é, definitivamente, egoísta e suas filosofias definem não apenas como ele age, mas o porquê. Já que existem diversas maneiras de corromper a Sinfonia para propósitos maléficos, os líderes dos amaldiçoados não veem razão para agir, senão de acordo com seus próprios interesses – e seus servos, não importa o quão favorecidos, devem segui-los.

Dissonância

Assim como qualquer demônio pode ir contra a natureza de seu Bando e gerar dissonância, um demônio pode violar os objetivos básicos e filosofias de seu Príncipe. Isso também gera notas de dissonância no ofensor – mas, às vezes, a dissonância pode ser removida, se corrigido o problema. Outras vezes, é claro, o Príncipe poderá remover o servo ofensor primeiro.

Sintonias de Bando e de Servidor

Cada Príncipe fornece certas habilidades especiais a todos os seus servos, de acordo com seu Bando. Essas "sintonias de Bando" são gratuitas para os Servidores daquela raça celestial; outros demônios devem pagar 5 pontos de personagem para comprar uma dessas sintonias durante a criação de personagem.

Algumas sintonias de Bando são marcadas como "restritas" ou "parcialmente restritas". Isso significa que elas dependem da ressonância de um Bando e membros de outros Bandos não podem utilizá-las. (Uma sintonia "parcialmente restrita" pode ser comprada por outros Bandos, mas apenas o aspecto que não se baseia em ressonância pode ser usado; por exemplo, a sintonia de Bando das Lilins de Haagenti.)

Um Príncipe também pode fornecer "sintonias de Servidor" para suas criaturas favoritas. Elas custam 10 pontos de personagem na criação. Depois disso, elas só podem ser obtidas como uma recompensa do Príncipe. Ou seja, elas devem ser recebidas devido à interpretação. O custo, em pontos de personagem, ainda deve ser pago.

Exceto quando indicado o contrário, durante um jogo corriqueiro, uma sintonia normalmente não tem custo de Essência e sua utilização tem sucesso automático. Em combate, uma sintonia precisa de uma rodada para ser invocada e vai manifestar seus efeitos na rodada seguinte.

Independentemente do Bando ao qual pertencem, Príncipes têm todas as habilidades que fornecem aos seus servidores, além de muitas outras.

Assim como acontece com as Distinções (abaixo), sintonias de Bando e de Servidor podem ser concedidas a servidores de outros Príncipes, por razões justas ou não. Com a permissão do Mestre, sintonias de Servidor custam 10 pontos e sintonias de Bando custam 5 pontos. Um personagem só pode comprar sintonias de Bando de outros Príncipes para seu próprio Bando – sua natureza não vai aceitar uma sintonia de Bando muito estranha à sua sinfonia pessoal.

Distinções

Cada Príncipe pode fornecer outras habilidades especiais, chamadas Distinções, a um subalterno especialmente favorecido. Cada Distinção funciona de maneira única, como descrita, e carrega seu próprio título – p. ex. "Capitão dos Canibais". A posse de uma Distinção é um sinal tangível da atenção e favorecimento de um Príncipe e outros celestiais devem reagir de acordo.

As Distinções são fornecidas em ordem; um Príncipe não fornecerá sua distinção de segundo nível (normalmente Capitão) sem fornecer antes a de primeiro nível (normalmente Cavaleiro). As três distinções básicas estão listadas na descrição de cada Príncipe; alguns Príncipes têm mais.

Um Cavaleiro, provavelmente, comandará diversos demônios do seu mestre; um Capitão pode comandar dezenas ou centenas, diretamente ou através de Cavaleiros.

O Príncipe é livre para dar Distinções para o demônio que quiser, incluindo para servos de outros Príncipes. Mas aceitar a Distinção de outro Príncipe que não seja o seu é um ato político . . .

Os Príncipes Demônios possuem todas as habilidades que concedem a seus servidores (e muitas mais), independentemente do Bando ao qual pertence.

Relações

Lúcifer encoraja seus Príncipes a disputar, ou até mesmo guerrear entre si. Se eles não tivessem suas ações restritas, muitas partes do mundo poderiam rapidamente se tornar inabitáveis. Mas se eles um dia se unissem, então eles poderiam *derrubá-lo*.

Os Príncipes Demônios controlam cuidadosamente seus favores devidos, pedidos ignorados, insultos e elogios. Aos Servidores de Príncipes listados como "Aliados", espera-se que um demônio forneça qualquer assistência necessária, ou ele enfren-

tará a fúria de seu Superior. Aos Servidores de Príncipes listados como "Associados", espera-se que um demônio possa fornecer alguma assistência, se possível, mas deve esperar algum tipo de compensação pelo esforço. Por outro lado, os Servidores de Príncipes listados como "Hostis", não podem ser auxiliados. Na verdade, eles podem ser atrapalhados ou feridos de qualquer maneira que não crie uma guerra declarada. A maioria dos Príncipes tem um ou dois *Inimigos* definidos, cujos Servidores não devem apenas ser atormentados, mas destruídos, se possível.

Os outros Príncipes são considerados neutros; eles podem ser auxiliados ou ignorados, dependendo da vantagem do momento, mas não devem ser irritados sem uma boa razão; não de maneira que seu Príncipe tomaria como pessoal.

É claro que, trabalhando na Terra, um demônio normalmente *não vai saber* quem comanda o demônio que encontrar, nem deve revelar seu mestre sem um bom motivo. Às vezes um demônio recebe ordens expressas de "cooperar com aquele, mas não fazer perguntas" – outras vezes, simplesmente não há orientação. Quando não se sabe a afiliação de outro demônio, é melhor tratá-lo como Neutro e tentar trocar favores. Nunca se sabe.

Enquanto os Príncipes lutam com mentiras e ameaças nas salas de reunião do Inferno, as tarefas mais difíceis recairão sobre seus Servidores favoritos, os PdJs. Não esqueça quem são seus amigos e quem são seus inimigos, ou tudo vai para o Inferno.

Ritos

Uma vez sintonizado à Palavra de seu Príncipe sombrio, existem certas ações que concedem Essência fresca. Elas são chamadas de Ritos e envolvem criar um padrão específico, seja no mundo físico ou na sua mente, que atrai energias celestiais da Sinfonia.

Exceto quando indicado o contrário, cada Rito deve ser usado apenas uma vez por dia e fornece um ponto de Essência.

Todos os demônios de um mesmo Príncipe compartilham seus Ritos básicos. Cada Príncipe tem outros Ritos arcanos, que ele fornece apenas a subalternos favoritos, sejam seus, ou de outro Príncipe; o Mestre deve ser criativo ao criá-los.

Qualquer demônio preso à Palavra recebe, pelo menos, um rito especial (p. 28) que pode ser compartilhado com seus Servidores.

Invocação

Às vezes, um demônio realmente precisa falar com seu chefe, seja para pedir ajuda ou para transmitir algo realmente urgente. Mas os Príncipes são atarefados: como os Arcanjos, eles estão constantemente fazendo malabarismos sociais em cada nível da realidade. A "Chance de Invocação" de um Príncipe é o número que o demoníaco deve obter em um teste para invocar com sucesso seu mestre sombrio. As chances normalmente são baixas, mas elas podem ser melhoradas de diversas maneiras.

Alguns artefatos e situações criam padrões que são agradáveis ou chamativos a um Príncipe em particular, aumentando as chances de sucesso da invocação. Por exemplo, armas – quanto maior, melhor – ajudarão a atrair a atenção de Baal. Os modificadores especiais listados devem servir como orientações, não como regras imutáveis, e o Mestre deve recompensar a criatividade. Invocar Baal sentado em cima de uma Bomba do Fim do Mundo tem mais chances de sucesso . . .

Modificadores especiais para um Príncipe não afetam outros Príncipes. Alguns poucos modificadores afetam todos os Superiores – consulte *Modificadores Universais de Invocação* na p. 108.

Invocar um Príncipe exige 2 turnos – aproximadamente 10 segundos. Uma invocação fracassada não tem efeito, exceto reduzir a chance de outra invocação funcionar em seguida.

Quando um Príncipe é invocado com sucesso, as reações variam. O dígito verificador de um teste de reação fornecerá uma orientação, de 1 (irritado) a 6 (infernalmente feliz). A atitude normal de um Príncipe (que é invocado por um servo obediente, que não o invoca com frequência, e em um momento de real necessidade) provavelmente seguirá a rota mais rápida para salvar o demônio ameaçado – normalmente "desligando a máquina" e movendo-o para um lugar seguro, muitas vezes diretamente a uma Amarra local, para ser questionado. Um Príncipe que acredita ter sido invocado sem necessidade vai tornar seu incômodo muito evidente.

Um Príncipe não surgirá em sua forma celestial se houver mundanos por perto. O assustador Asmodeus pode ser um inseto no seu ombro, Nybbas pode falar com você pela TV.

Poucos príncipes efetivamente lutariam por seus Servidores – é possível que Baal e Belial o façam. Outros, fornecerão um auxílio menor (ou sutil), vendo cada situação como um teste que ceifará os fracos.

Juramento

Juramento é uma maneira de conferir uma Energia adicional a um mortal, tornando-o um Soldado do Inferno. A sintonia invoca uma Energia especialmente preparada do Príncipe Demônio (que está ciente do uso da Energia designada) e a liga ao humano designado. O humano deve estar consciente de que está se vendendo para o Inferno, e fazer isso de boa vontade. Caso já tenha seu número máximo de Energias, ele morrerá – consulte o *Guia do Jogador Corpóreo*. Juramento é uma sintonia diabólica que qualquer príncipe pode conferir – na verdade ela é um tipo especial de Distinção e, portanto, não custa pontos. A maioria dos Servidores Presos à Palavra de alto escalão tem permissão para empossar Soldados Jurados ao Inferno. A não ser que exista uma razão para não o fazer, o príncipe fornece esse poder a qualquer Capitão ou maior escalão.

ANDREALPHUS
PRÍNCIPE DA LUXÚRIA

O mundo é luxúria, contorcendo-se com desejo.

Andrealphus e seus Servidores demoníacos são as criaturas com os corpos mais quentes e os corações mais frios que já rastejaram para fora do Inferno.

O Príncipe da Luxúria, André para os amigos, é o Impudita perfeito. Ele adora missões mundanas de glamour e política. Quando a sutileza é necessária, Andrealphus tem muitos servos disponíveis.

Ele e seus Servidores são queridos por todos os Príncipes com um gosto pelo prazer. André desaprova qualquer demônio cuja aparência tenha qualquer traço mínimo de monstruosidade, preferindo lidar com "pessoas bonitas". Seus servos e até mesmo outros Príncipes, normalmente têm problemas para contatá-lo – ele sempre tem um encontro marcado.

Nas últimas décadas, Andrealphus tem trabalhado junto a Nybbas, o Príncipe da Mídia, para criar um novo paradigma para a religião, baseado no tipo de liberdade egoísta que os demônios apreciam. Entre a mídia deliciosamente enganosa de Nybbas e os encantos diabólicos de André, eles esperam fundar uma nova religião de entretenimento nas rachaduras do estado corporativo, antes do fim do próximo século. Enquanto isso, Andrealphus comprometeu seus Servidores a ensinar os humanos que, às vezes, é bom se entregar aos prazeres da carne.

Dissonância

Esses demônios ficam fisicamente próximos de suas vítimas, mas distantes de qualquer emoção. É dissonante para os Servidores de Andrealphus sentir empatia por um humano, e eles são proibidos de sentir ou demonstrar preocupação pelos seres de carne ao seu redor. Mortais existem apenas para serem manipulados impiedosamente. (*Fingir* afeição para manipular um humano é permitido, assim como reconhecer a útil qualidade de uma ferramenta humana e mantê-la em "boas condições de uso").

Sintonias de Bando

Balserafins

Balserafins que trabalham para Andrealphus podem forçar suas vítimas a gozarem de uma sensação física única à escolha do demônio, por um número de minutos igual às suas Energias Celestiais. A vítima pode resistir com um teste de Vontade, mas se o teste fracassar, um dígito verificador de 6 indica que a pessoa se torna permanentemente condicionada a experimentar essa sensação como extremamente prazerosa, não importa quão danosa possa ser.

Gênios (*parcialmente restrito*)

Os Gênios de Andrealphus – que já não sentiriam nada de qualquer maneira – são os melhores em fingir afeição. Eles têm a habilidade de manter uma pessoa em um "espaço de aconchego" mental, com aquele brilho pós-coital no qual uma pessoa está mais suscetível à poderosa vontade do demônio. Enquanto o demônio continuar tocando o humano desperto, ou mantiver contato com um parceiro após uma relação sexual satisfatória, o humano ficará calmo, não importa o que aconteça – e o demônio pode

adicionar suas Energias Etéreas a qualquer teste de Vontade ou de perícia de Vontade feito para influenciar sua vítima, e a qualquer teste de ressonância subsequente, caso esteja sintonizado à vítima. Outros Servidores que comprarem essa sintonia podem usar qualquer parte dela, exceto a parte que envolve estar sintonizado à vítima.

Calabins (restrito)

O Calabim da Luxúria, ao usar sua ressonância, pode causar dano celestial a qualquer alvo que toque – mesmo que estejam protegidos por uma veste corpórea. Infelizmente, esse ataque *não* causará o dano final na alma que custaria à vítima uma de suas Energias.

Habbalah (restrito)

Um Habbalah que serve a Andrealphus nunca sofre a reversão de sua ressonância caso o alvo resista; as tempestades emocionais que geram, simplesmente vagam, aleatoriamente, pelo mundo e afligem outras pessoas. Além disso, esses demônios podem *adicionar* suas Energias Etéreas a qualquer teste de ressonância contra uma vítima com a qual eles tenham contato físico.

Lilins (restrito)

As Lilins da Luxúria são as asseclas favoritas de André. (Ele pediu uma página inteira para poder descrever suas virtudes, mas se resume a: "se você um dia tiver uma chance com uma delas, aproveite.") Elas automaticamente detectam o que sua vítima precisa se puderem fazer contato físico, embora devam fazer o teste para descobrir o dígito verificador do nível da necessidade.

Shedins (restrito)

Os Shedins de Andrealphus, ao fazer contato físico, podem se mover para qualquer humano que estiver experienciando um orgasmo. Além disso, ele pode *adicionar* suas Energias Corpóreas a qualquer teste de ressonância contra uma pessoa que toquem.

Impuditas (restrito)

Os Impuditas que servem à Palavra da Luxúria, *adicionam* suas Energias Corpóreas para utilizar sua ressonância contra qualquer um com quem já tiveram relações sexuais.

Sintonias de Servidor

Desejo Sombrio

Este poder custa 1 ponto de Essência e permite que o demônio imponha qualquer desejo sobre a psiquê de uma pessoa. A vítima pode fazer um teste de Vontade para resistir ao desejo, mas se fracassar, não terá outra motivação além de satisfazer seu desejo por um número de horas igual às Energias totais do demônio.

Beijo da Morte

Este poder permite que um demônio, ao obter um sucesso em um teste de Vontade, tente matar alguém com quem está fazendo sexo. Este é considerado um ataque físico, causando dano igual ao dígito verificador vezes o *dobro* da Essência gasta. (Sendo um Impudita, André raramente fica feliz em descobrir que essa "grande morte" foi utilizada em um humano, mas ele normalmente não pergunta muito.)

Distinções

Cavaleiro dos Prazeres Infernais

O demônio pode detectar o grau de satisfação sexual de um indivíduo, tanto naquele momento, quanto em sua vida como um todo. André sempre concede esta distinção a seus demônios que conseguem seduzir a um anjo . . .

Capitão dos Deleites Diabólicos

Capitães de André podem gerar prazer instantâneo em uma pessoa, com um toque; melhorando em +4 o teste de reação em relação ao demônio.

Barão do Êxtase Eterno

Um Barão da Luxúria pode fazer com que alguém que ele seduziu tome *qualquer atitude* sexual com o demônio, mesmo algo que a vítima normalmente não aceitaria.

Relacionamentos

Andrealphus adora se aliar àqueles que não interferem em sua Palavra, ou que possam contribuir com ela. Naturalmente, ele é hostil àqueles que diminuem o poder de sua Palavra, ou roubam seus devotos. Isso explica sua hostilidade em relação a Haagenti, que – embora seja um dos Príncipes de Shal-Mari – deseja aumentar a Gula às custas da Luxúria, roubando a base de poder de Andrealphus e limitando sua Palavra.

Aliados: *Lilith, Nybbas*
Associados: *Valefor*
Hostis: *Baal, Haagenti*
Inimigos: *Saminga*

Ritos Básicos

- Passar meia hora participando de atos sexuais.
- Passar uma hora lendo uma revista pornográfica em um local público e sorrindo amigavelmente aos passantes.

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Uma imagem pornográfica rabiscada na parede
+2 Uma edição muito usada da *Playboy*
+3 Uma pessoa bonita fazendo sexo
+4 Uma pessoa extraordinariamente bonita fazendo sexo
+5 Uma pessoa fazendo sexo para uma audiência
+6 Dez pessoas fazendo sexo para uma audiência

ASMODEUS
PRÍNCIPE DA CAÇA

O mundo é um jogo, e suas regras devem ser obedecidas.

Asmodeus e seus Servidores são a polícia secreta de Lúcifer, responsáveis por caçar renegados e outros traidores do exército infernal.

O Príncipe da Caça, um Gênio, é provavelmente o segundo mais poderoso da realeza Infernal, depois de Kronos. Ele é temido por muitos e odiado por seus pares. Seus agentes sempre têm pelo menos uma identidade secreta e só se revelam ao fazer uma "prisão".

Eles são encarregados de destruir a veste corpórea de qualquer renegado que encontrem. Para Asmodeus e seus servos, um demônio se torna renegado (e dentro de sua jurisdição) se agir contra os desejos expressos ou implícitos de seu Príncipe, se possuir qualquer tipo de Discórdia Celestial ou se seus atos colocarem em dúvida sua lealdade ao mal.

Acima de tudo, Lúcifer utiliza Asmodeus para extirpar os demônios que possam desertar para o lado dos anjos ou ameaçar os próprios planos de Lúcifer. Ele é o contrapeso para a agitação que Malphas gera. Ainda que qualquer Príncipe possa chamar os Servidores de Asmodeus, a maioria prefere lidar com seus próprios problemas a arriscar o escrutínio.

Asmodeus, normalmente, surge como um homem alto com olhos flamejantes – a Inquisição incarnada.

Dissonância

Servidores de Asmodeus geram dissonância ao desobedecer qualquer uma de suas ordens diretas ou ao ajudar um renegado a fugir do julgamento.

Sintonias de Bando

Os Servidores de Asmodeus estão sintonizados aos membros de seus respectivos Bandos e podem identificar a eles e suas dissonâncias com um teste de Percepção. Por exemplo, seus Balserafins podem fazer um teste de Percepção para identificar que uma pessoa é um Balserafim e quanta dissonância esse demônio tem no momento.

Todos os seus demônios também recebem 12 pontos adicionais de personagem que devem ser gastos em uma Função ou em uma perícia relacionada a essa Função. Consulte a p. 43. As sintonias de Bando de Asmodeus são apenas para seus servidores.

Balserafins

Balserafins de Asmodeus normalmente assumem identidades falsas como atendentes de cassinos, negociantes de ações, metereologistas e outras posições que exigem mentiras criativas.

Gênios

Gênios que trabalham para Asmodeus preferem funções como guardas de segurança, contadores, oficiais de polícia, membros das forças armadas e outras posições que exijam acompanhar as idas e vindas das pessoas.

Calabins

Os Calabins de Asmodeus gostam de trabalho físico, assumindo funções como construtores civis, madeireiros, capitães de petroleiros e outras funções que os permitam destruir com impunidade.

Habbalah

Os Habbalah que trabalham para Asmodeus gostam de funções secretas como terapeutas, conselheiros escolares, detetives particulares, atendentes de fast-food e outras ocupações que permitem que sejam inquisitivos, sem gerar suspeitas.

Lilins

As Lilins de Asmodeus surgem normalmente como prostitutas, strippers, professoras substitutas de inglês e outros papéis que as permitam ser pervertidas em uniformes escolares xadrez.

Shedins (parcialmente restrito)

Os Shedins de Asmodeus não precisam atrapalhar sua estadia pervertendo seus hospedeiros – eles têm outras funções. Eles podem ficar em um corpo emprestado por um número de dias igual ao dígito verificador do sucesso no teste de ressonância e não geram dissonância se fracassarem em corromper seus hospedeiros.

Impuditas

Esses Impuditas se tornam médicos, advogados ou outra função que os permita "ajudar" uma quantidade infinita de pessoas.

Sintonias de Servidor

Acorrentar a Dissonância

Esta sintonia, por 3 pontos de Essência, permite ao seu possuidor prender um demônio em sua própria dissonância, criando correntes fantasmagóricas que restringem os movimentos do demônio. A Agilidade da vítima é *reduzida* em um valor igual à sua própria dissonância, *mais* as Energias Celestiais do aprisionador, por um número de horas igual às Energias totais do carrasco de Asmodeus. O demônio aprisionado não pode gastar ou regenerar Essência. Este poder também pode ser usado contra anjos dissonantes.

Humanidade

Esta sintonia permite que o demônio se passe por um humano, sob quaisquer circunstâncias, para qualquer um – exceto Lúcifer.

A habilidade custa 1 ponto de Essência para ativar e se mantém ativa por 24 horas. Durante esse tempo, nada que o demônio faça cria reverberações na Sinfonia. Ele se torna um humano em quase todos os aspectos: sua veste exige comida e manutenção, ele não pode executar Canções, nem regenerar Essência naturalmente ou assumir sua forma celestial na Terra. Ele pode usar sintonias, tanto as passivas como as que exigem o uso de Essência para funcionar, assim como suas ressonâncias básicas. Ele pode gastar Essência para melhorar seus testes, mas enquanto for um "humano", não poderá trocar sua Essência livremente com nenhuma outra pessoa.

Distinções

Cavaleiro do Julgamento

O Cavaleiro tem o poder de inspirar confiança nos humanos que encontra. Eles respeitarão sua opinião e não discordarão do seu julgamento.

Capitão da Integridade

Os Capitães de Asmodeus podem comparar as palavras faladas de uma pessoa com seus sentimentos secretos – basicamente essa é a habilidade de detectar um mentiroso ou um hipócrita.

Barão da Justiça

O demônio pode identificar aqueles que têm opiniões justas, razoáveis e precisas. Suas Energias Celestiais indicam o grau de detalhes que o demônio consegue obter sobre tal julgamento.

Relacionamentos

Um demônio de Asmodeus nunca vai ignorar uma traição por conta da "amizade". Asmodeus é aliado de Kronos, mas os demônios de Kronos também não tem leniência. Na verdade, é mais provável que alguns Inquisidores permitam que as traições de servidores de forças hostis fiquem impunes por mais tempo, só para "ver quem mais eles conseguem extrair" . . . qualquer dano adicional que conseguirem causar às fileiras inimigas são bons espólios da guerra.

Aliados: *Kronos*
Associados: *Baal*
Neutro: *Beleth, Malphas*
Hostis: *Todos os outros*
Inimigos: *Valefor*

Ritos Básicos

- Ao pôr do sol, os asseclas de Asmodeus regeneram 2 pontos de Essência, não apenas 1.
- Eliminar um demônio renegado. (3 pontos)

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

Independentemente das Invocações, Asmodeus pessoalmente visita cada um de seus Servidores, em média uma vez por mês, para avaliar seu progresso. Qualquer dissonância que tenham sofrido será percebida e exigirá uma explicação.

- +1 Censurar uma criança
- +2 Participar de um importante processo legal
- +3 Utilizar evidências exaustivas para atolar um julgamento
- +4 Trazer um inocente a julgamento e fazer com que seja condenado
- +5 Defender um criminoso e provar sua inocência
- +6 Limpar o nome de um criminoso de guerra nazista

BAAL
PRÍNCIPE DA GUERRA

O mundo é guerra – e os demônios estão nessa para ganhar.

Com Baal liderando as tropas, as chances do Inferno melhoram a cada século. Um Balserafim e um guerreiro, Baal é um mentiroso inveterado com um estranho senso de honra. Ele não é um bruto, mas um assassino culto, com mais classe que Belial e mais cérebro que Saminga.

Baal fez do combate seu estilo de vida. Ao contrário de Miguel, Arcanjo da Guerra, Baal está firmemente no comando dos militares do Inferno, mais general que lutador. Porém, embora prefira se apresentar como um negociante respeitável, ele mantém outras vestes na reserva: poderosas formas alienígenas com enorme poder físico. Outras vezes ele pode se parecer com um humano normal, utilizando roupas simples e irradiando uma poderosa aura carismática.

Seus demônios são enviados à Terra para encorajar a autodestruição da humanidade e para ajudar outros demônios a se defender contra a ameaça angelical.

Baal controla seus discípulos com mãos de ferro, visitando-os frequentemente para garantir um serviço perfeito. Ele é um exemplo definitivo da grande contradição dos Diabólicos: Baal lutou como um campeão no início da Guerra pelo direito dos demônios se rebelarem, mas ainda assim ele matou diversos de seus melhores servos por ameaçarem se rebelar contra ele.

Como Valefor, ele raramente fica muito tempo no mesmo lugar. Não apenas por que ele odeia a maioria daqueles que encontra – e seu pouco valor como oponentes – mas porque ele está sempre com o tempo apertado: aparentemente, em algum lugar sempre há um exército esperando para ser levado à vitória por Lúcifer.

Dissonância

Assim como com os anjos da Guerra, fugir de um conflito sem ordens diretas para tal gera dissonância nos demônios de Baal. Um demônio da Guerra deve ser espancado até ficar inconsciente e ter seu corpo arrastado para fora do campo de batalha.

Sintonias de Bando

Balserafins

Nas fileiras de Baal, os maiores mentirosos do Inferno também são os melhores estrategistas – seus oponentes devem *subtrair* as Energias Corpóreas do demônio de qualquer tentativa de Esquivar de seus ataques imprevisíveis.

Gênios
Os Gênios de Baal automaticamente detectam a presença de qualquer carne – viva ou morta (ou morta-viva) – dentro de um número de metros igual às suas Energias Corpóreas.

Calabins (restrito)
Os Calabins da Guerra estão sintonizados à estrutura da carne e podem *adicionar* suas Energias Corpóreas a qualquer teste de ressonância para destruí-la.

Habbalah
Um Habbalah da Guerra pode sentir qualquer conflito físico ao seu redor, dentro de um raio de 10 metros *vezes* suas Energias Corpóreas.

Lilins
Poucas das Lilins de Baal são direcionadas à guerra; elas preferem trabalhar por trás das linhas, espionando e se envolvendo na ocasional sabotagem e assassinato. Elas *adicionam* suas Energias Corpóreas a qualquer tentativa de perceber as necessidades de alguém.

Shedins (restrito)
Os Shedins da Guerra somam suas Energias Corpóreas a qualquer teste de Vontade feito para levar seus hospedeiros ao combate físico.

Impuditas (restrito)
Impuditas que servem a Baal não adquirem dissonância ao matarem um humano em um combate honrado.

Sintonias de Servidor

Arte do Combate
Esta sintonia concede ao Servidor de Baal ataques adicionais em um único turno de combate, até um máximo igual às suas Energias Corpóreas: um ataque para cada ponto de Essência gasto na invocação. Esses ataques podem ser tanto físicos como mentais, provenientes de poderes ou armas, mas o demônio não pode usar o mesmo ataque mais de uma vez.

Por exemplo, um demônio com 3 Energias Corpóreas que conhece a Arte do Combate, pode gastar até 3 pontos de Essência em uma única rodada para realizar 3 ataques adicionais naquela rodada. Ele pode executar uma Canção, assim como usar, ao mesmo tempo, uma arma de fogo e uma espada naquela rodada – mas não pode disparar a arma de fogo duas vezes (ou golpear com a espada duas vezes).

Estado de Ophis
Ophis é amplamente conhecido como o celestial que foi até Adão e Eva no Jardim do Éden, estragando o experimento de Deus com a humanidade por sugerir que usassem seu livre arbítrio para desobedecer Sua vontade.

Esta sintonia permite que um demônio, com um teste de Vontade e 2 pontos de Essência, assuma sua forma celestial sem criar nenhuma reverberação na Sinfonia.

Distinções

Cavaleiro da Ordem Negra
Demônios deste posto podem, com um olhar, julgar se uma pessoa tem a força de vontade para lutar, mesmo que não tenha a habilidade.

Capitão dos Exércitos Infernais
O demônio sabe, o tempo todo, o local exato e o estado de saúde de cada criatura sob seu comando.

Barão da Vitória
Os Barões de Baal podem predizer em 1 rodada (5 segundos), as ações de um adversário em combate físico.

O inimigo do demônio deve decidir no começo da rodada o que planeja fazer e dizer ao jogador do Barão. Se o oponente perceber que está sendo lido (com um teste de Inteligência ou por saber com quem está lidando), ele pode fazer um teste de Vontade no começo de cada turno para mudar sua ação no último momento, invalidando a predição.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*

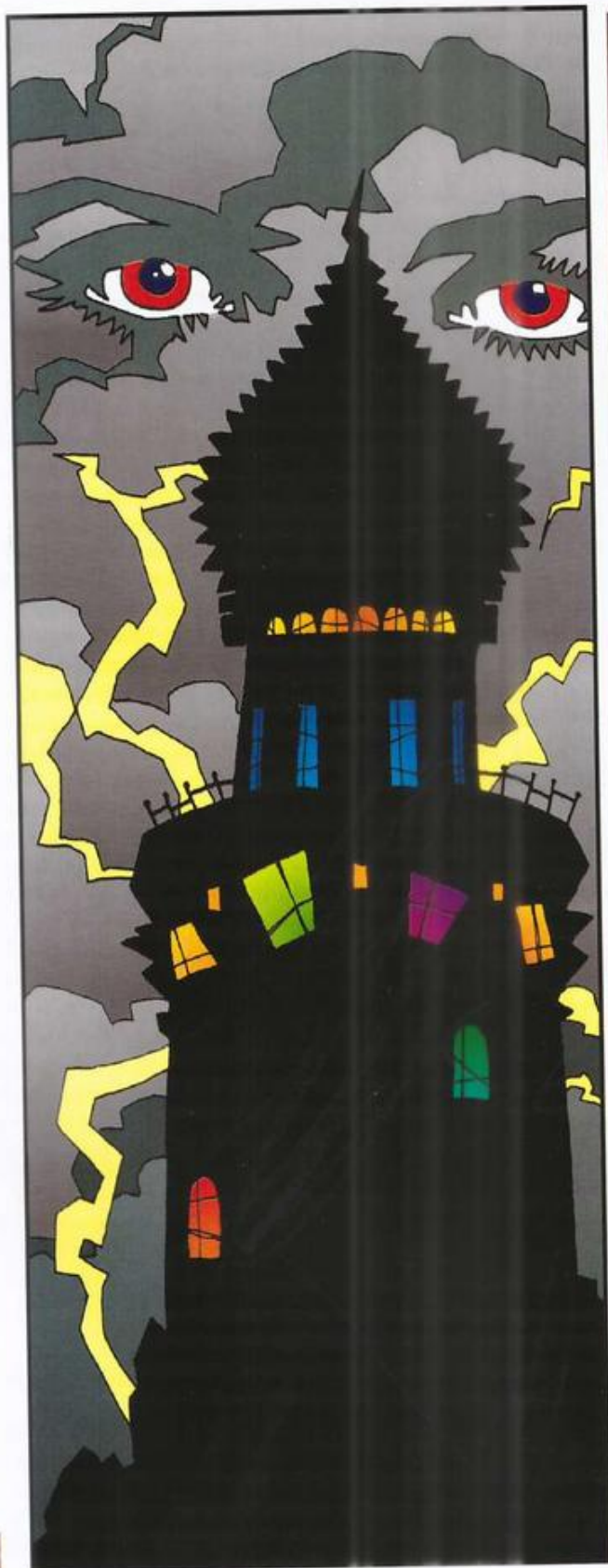
Associados: *Asmodeus, Belial, Saminga, Vapula*

Hostis: *Andrealphus, Beleth, Kronos, Nybbas, Valefor*

Inimigos: *Malphas*

Ritos Básicos
- Matar um adversário – ou seja, um oponente capaz de se defender. O massacre de inocentes não conta, nem uma facada nas costas. (2 Essência)
- Entrar em um duelo com um Servidor de Miguel.

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação
+1 Soco Inglês
+2 Uma pistola
+3 Uma metralhadora
+4 Um canhão de 20mm
+5 Um tanque pesado
+6 Um destroyer

BELETH

PRINCESA DOS PESADELOS

"É duro lutar contra um inimigo quando ele tem uma base militar instalada na sua cabeça."

– Sally Kempton

O mundo é terror, um pesadelo sem fim.

As criaturas de Beleth se defendem da vida, tornando-se as criaturas mais terríveis que existem nela. Mesmo os Malakins, os anjos da guerra brilhantes como o aço, trocam olhares nervosos quando conversam sobre os Servidores do Pesadelo.

Beleth, um dos primeiros celestiais a ser criado, o anjo do Medo, agora é um Gênio. Cheia de ódio pela humanidade, ela ficou ao lado de Lúcifer contra os desejos de sua amante, o Arcanjo Blandine.

A Princesa dos Pesadelos pensa que os outros Príncipes – especialmente aqueles que meramente matam suas presas – pegam muito leve com os mortais. Os outros Príncipes sabem que ela espiona para Lúcifer e raramente visitam a terra dos sonhos quando dormem, se é que dormem. Nenhum Príncipe importante é seu aliado. Nenhum vai trabalhar com ela, com exceção dos austeros Kronos e Asmodeus, que não têm motivo para temê-la, e o insensível Malphas, cuja Palavra ela aumenta na medida em que espalha a paranoia.

Beleth e seus servidores trabalham mais duro que qualquer diabólico para promover o medo e a desconfiança. Eles fazem isso para mascarar sua própria insegurança, uma fraqueza que eles nunca admitiriam.

Dissonância

Os agentes de Beleth são os clássicos demônios do Inferno. Eles ganham dissonância por assumir sua forma celestial na Terra. Mas ao contrário dos servidores de Blandine, eles podem usar Canções Celestiais.

Sintonias de Bando

Balserafins (restrito)

Os Balserafins dos Pesadelos podem criar um Medo (p. 87) irracional em qualquer um que sujeitem à sua ressonância. O nível da Discórdia é igual ao dígito verificador do teste de ressonância. Essa Discórdia é uma mentira: ela é temporária, durando um número de dias igual às Energias Etéreas do demônio.

Gênios (restrito)

Os Gênios de Beleth são encarregados de aterrorizar fisicamente as pessoas, perseguindo-as e tornando suas vidas miseráveis. Eles possuem a habilidade de entrar nos pesadelos daqueles a quem estão sintonizados, não importa a distância.

Calabins

Esses Calabins são os maiores sádicos dos exércitos infernais; eles automaticamente sabem o que atordoaria ou assustaria qualquer um que veem, colocando-os em um estado de choque por um número de rodadas igual às Energias Etéreas do demônio. A vítima pode resistir com um teste de Vontade.

Habbalah (restrito)

Os Habbalah de Beleth se veem como os curandeiros do medo, mas eles simplesmente o movem de um lugar para outro. Se tiverem sucesso ao invocar sua ressonância enquanto tocarem um alvo atordoado, ele vai sair de seu atordoamento.

No entanto, a próxima pessoa em quem afligirem emoções dolorosas ficará atordoada pelo dobro do tempo que foi reduzido do atordoamento do o alvo anterior. Por exemplo, se um Habbalah retira uma vítima de um choque 2 rodadas antes que termine, então seu próximo alvo ficará atordoado, paralisado onde está, por 4 rodadas.

Lilins (restrito)

Quando a vítima de uma Lilim dos Pesadelos não é capaz de cumprir sua Obrigação, além das penalidades normais, ela sofre um Medo de nível 1 (p. 87), à escolha do demônio, que piora em um nível para cada incremento de tempo, até que a Obrigação seja cumprida.

Shedins (restrito)

Uma vez que os Shedins enlouquecem todos aqueles que veem sua forma real, estes são os únicos demônios de Beleth que podem assumir sua forma celestial no mundo corpóreo.

Impuditas (restrito)

Esses demônios podem *adicionar* o número de minutos que recentemente passaram nos pesadelos do alvo em qualquer teste de ressonância contra aquela vítima.

Sintonias de Servidor

Caminhar nos Sonhos

Os Servos de Beleth, como os de Blandine, podem entrar nos Ermos através da mente de um sonhador humano. O demônio deve estar adormecido e obter sucesso em um teste de Percepção. Ele precisa ter visto a pessoa antes, mas os dois podem estar em qualquer lugar no mundo; bônus de +2 se estiver tocando o sonhador fisicamente. O alvo também deve estar dormindo e dentro do reino de Beleth.

O dígito verificador do teste indica o número de minutos que o demônio pode ficar no sonho do sujeito ou, no caso de um fracasso, o número de minutos até que um novo teste possa ser realizado.

Terror

O demônio pode assombrar o pesadelo de uma pessoa que viu antes; o alvo deve estar a menos de 500 metros do demônio e no reino de Beleth. Este efeito custa 3 pontos de Essência. A sintonia do demônio invoca uma encarnação do medo do alvo e o confronta nos sonhos.

A vítima pode fazer um teste de Vontade para resistir. Se fracassar, ela acorda imediatamente e sofre dano de Alma igual ao dígito verificador *vezes* as Energias Celestiais do demônio. Isso não reduzirá a Alma da pessoa abaixo de 1.

No entanto, se a Vítima obtiver sucesso no teste de vontade, ela confrontou seu medo com sucesso e não será mais vítima dele. (Se ela tinha a Discórdia Medo, remova um nível.)

Distinções

Cavaleiro da Inquietude

O Cavaleiro de Beleth pode afligir qualquer sonhador dentro de 500 metros com um estado delirante de sonhos assustadores. Os sonhos não têm um efeito definido, mas leva tanto o usuário como o alvo para o reino de Beleth.

Capitão dos Assombros

O demônio sempre sabe se uma pessoa em sua presença teve um visitante celestial em seu sonho ou se experimentou um sonho ou pesadelo infligido por um celestial no último dia.

Barão dos Gritos

Esta distinção confere um modificador de +2 no número alvo de todos os testes realizados pelo demônio nos Ermos.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Asmodeus, Kronos, Malphas*
Hostis: *Todos os outros*
Inimigos: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Passar seis horas no reino de Beleth.

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Um livro de Stephen King
+2 Em um cinema durante um filme de terror
+3 Mais de uma dose de LSD
+4 Assustar mais de 20 pessoas
+5 Uma pessoa confrontando sua fobia ou pesadelo
+6 Em um hospício para loucos violentos

BELIAL

PRÍNCIPE DO FOGO

O mundo está queimando – como os fornos em Belsen, como os olhos de um louco, como o coração do Príncipe do Fogo.

Ele e seus asseclas sabem que se você não é fogo, é combustível. Belial deixaria o mundo todo queimar antes de admitir a derrota. O Calabim Príncipe do Fogo é um lutador e raramente faz uma aparição pessoal, a não ser que a força – ou pelo menos uma ameaça – seja necessária. O próprio Adversário gosta bastante de Belial, mas limita seu poder, alguns dizem, por medo de traição.

Belial se leva muito a sério, mesmo para os padrões demoníacos. Ele utiliza vestes fortes e definidas, odiando expressar fraqueza. Ele gosta de se vestir bem, e aparenta sofisticação, mas nunca está sem uma arma. Não seria fora do personagem para ele surgir em um terno completo, carregando um lança chamas nas costas. Seus Servidores podem ser desmazelados ou elegantes, o que for melhor para se adequar ao seu bando e a suas vontades – mas todos fumam, mesmo que seja apenas como desculpa para levar um isqueiro.

Ele foi um servo de Gabriel antes da Queda. Lúcifer jurou que ele poderia ter a palavra do Fogo depois que derrubassem Deus, e ele manteve a promessa da melhor maneira possível.

Belial representa apenas o poder literal do fogo – sua natureza destrutiva – e não seu poder conceitual, como Gabriel frequentemente faz. A rivalidade dentre as duas Palavras do Fogo é lendária e a inimizade entre os respectivos discípulos rivaliza o calor no coração de uma estrela.

Dissonância

É dissonante para os demônios de Belial serem queimados pelo fogo que criaram. Entenda isso metaforicamente: um demônio de Belial sofre uma nota de dissonância sempre que se ferir, fisicamente ou de outra maneira, como consequência de seus próprios esquemas.

Sintonias de Bando

Balserafins

Um Balserafim do Fogo pode, instantaneamente, esquentar qualquer objeto de metal que não seja mais pesado que 10 vezes seu total de Energias x 500g. O calor não é o bastante para derreter, ou mesmo iniciar um fogo, mas o objeto ficará quente demais para ser segurado. Este poder tem um alcance em metros igual às Energias Corpóreas do demônio.

Gênios *(restrito)*

Os Gênios de Belial podem marcar uma vítima com um símbolo sombrio com seu nome. Com isso, o demônio fica permanentemente sintonizado à vítima, embora isso não conte para o limite total de alvos com os quais ele pode se sintonizar. A única maneira de escapar disso é ter a pele marcada arrancada, 2 centímetros e meio de cada lado da marca e 1,5 cm de profundidade. Uma vítima que fizer isso fica permanentemente imune a todos os poderes daquele Gênio e normalmente recebe habilidades próprias imprevisíveis.

Mas esta poderosa sintonia apresenta outro problema: qualquer um na presença de uma vítima marcada (ou simplesmente da pele marcada) pode usar a Canção Celestial da Atração para caçar o Gênio. Outros Gênios – ou mesmo Querubins – nem precisam da Canção; podem usar sua ressonância natural para rastrear a ligação.

Calabins *(restrito)*

Esses demônios podem dobrar o valor de suas Energias Corpóreas ao *adicioná-las* ao dígito verificador de um teste bem-sucedido de ressonância . . . e os Calabins do Fogo não perturbam a Sinfonia quando usam sua poderosa ressonância.

Habbalah *(restrito)*

Em vez de causar emoções selvagens a suas vítimas, os Habbalah do Fogo podem usar sua ressonância maligna para fazer com que uma pessoa que toquem acredite estar pegando fogo por um número de rodadas igual às Energias Corpóreas do demônio.

Lilins *(restrito)*

As Lilins de Belial *adicionam* suas Energias Etéreas a quaisquer tentativas de usar sua ressonância para gerar uma Obrigação que tenha o objetivo de causar caos e destruição.

Shedins *(restrito)*

Em vez de entrar no coração de um humano, os Shedins de Belial podem possuir chamas – um metro quadrado de chamas para cada Energia que possuírem. Eles controlam a forma de sua energia e podem levar as chamas a consumir algo em uma direção ou outra, ou se restringir a queimar algo em seu caminho.

Impuditas *(restrito)*

Os Impuditas de Belial *adicionam* suas Energias Corpóreas ao usar sua ressonância em uma vítima – para Encantar ou Roubar Essência – na presença do fogo. O fogo deve estar dentro de um número de metros igual às Energias totais do demônio.

Sintonias de Servidor

Incendiário

O demônio pode inflamar qualquer coisa, ou tudo, que seja inflamável dentro de um raio igual a (6 + Energias Corpóreas) metros. Este poder custa 2 pontos de Essência e não causa dano na primeira rodada, mas causa 1d de dano a cada item escolhido a cada rodada depois disso.

Caminhar Sobre o Fogo

Demônios com essa sintonia não sofrem dano de fogo – eles amam as chamas crepitantes. Na verdade, uma vez por dia eles podem curar Pontos de Corpo quando são tocados pelas chamas, recuperando um número de pontos de dano que não seja maior que suas Energias Corpóreas. Isso não torna o demônio imune ao calor, nem a objetos aquecidos (atiçadores quentes, etc.), apenas à energia que se manifesta das chamas.

Distinções

Cavaleiro das Fornalhas Infernais

O demônio sabe a temperatura do ambiente, assim como a temperatura de qualquer coisa em seu campo de visão. Demônios com essa habilidade podem "ver" no escuro, detectando pessoas e alguns objetos por seu calor.

Capitão do Fogo Eterno

O demônio pode estalar os dedos e inflamar a ponta do dedo. A chama é equivalente à chama de um isqueiro – e não a uma arma. Além disso, as chamas nunca bloqueiam sua visão. Por exemplo, o Capitão não sofre penalidade de visão caso esteja lutando em meio ao fogo.

Barão do Braseiro Demoníaco

Demônios deste posto são complemente imunes ao poder destrutivo de todo tipo de calor, não apenas chamas. Com um toque, eles podem passar essa imunidade a qualquer pessoa por um número de minutos igual às suas Energias Celestiais.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Baal, Vapula*
Hostis: *Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor*
Inimigos: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Imolar seis humanos – não necessariamente ao mesmo tempo.
- Passar uma hora descansando a 48°C.
- Passar meia hora a 120°C.*

**Deve ser imune ao fogo para obter esse benefício!*

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Um fósforo
+2 Uma pedra de carvão
+3 60 litros de gasolina
+4 Uma lata de napalm
+5 Um incêndio florestal
+6 Um arranha-céu em chamas

Haagenti

Príncipe da Gula

O mundo está faminto – ele deve ser alimentado.

Só não chegue muito perto, ou você pode perder um braço. (Mmmm. Braço.)

Haagenti geralmente surge como um demônio peludo e, urrando, com cerca de 90cm, com uma enorme bocarra repleta de dentes afiados. Ele se move pulando e deslizando, e come qualquer coisa que possa pegar em suas mãozinhas famintas.

Haagenti odeia quase todos os outros Príncipes, principalmente porque passou 600 anos trabalhando para eles. Ele começou como um gremlin sob o domínio do Príncipe da Preguiça e se elevou com uma energia impiedosa, enraivecida e faminta. Ele prometeu a si mesmo que um dia destruiria seus inimigos, e os *devoraria*.

Com o tempo ele se tornou um demônio completo, um Calabim e um servo de Belial. Enquanto estava a serviço de Belial, ele chamou a atenção de Kobal, Príncipe Demônio do Humor Negro. Kobal negociou com Belial os serviços do Calabim gordo, patrocinou-o pela Palavra da Gula e, finalmente, adotou Haagenti como seu "irmão". Protegido e encorajado por Kobal, Haagenti se tornou ainda mais poderoso.

Eventualmente, apoiado por servos próprios, ele atacou e consumiu Meserach, Príncipe da Preguiça. Depois do feito de gula, Lúcifer o tornou um Príncipe por seu próprio valor.

Como Príncipe, Haagenti é enérgico e informal como sempre, além de ganancioso. Ele exige obediência e comida. Ele mantém o senso de humor que, inicialmente, atraiu a atenção de Kobal, mas ele não é sutil; ele gosta de tortura e piadas pastelão (as quais, alguns podem argumentar, são um tipo de tortura). Seus discípulos se espalham pela terra para encorajar o consumo, especialmente comer em excesso. Eles também ajudam os Servidores de Kobal a perturbar a humanidade.

Dissonância

Os Servidores de Haagenti se misturam às multidões mortais, destruindo a vontade humana por onde passam. É dissonante para esses demônios passar um número de dias igual às suas Energias Corpóreas sem forçar um humano a Consumir (como explicado abaixo). Eles também não podem impedir a urgência da Gula sem receber dissonância por isso.

Sintonias de Bando

Balserafins (restrito)

Com o poder de suas Sinfonias pessoais, esses mentirosos infernais podem impor a Discórdia Celestial da Gula em suas vítimas, em um nível igual às suas Energias Corpóreas, por um número de dias igual ao dígito verificador do teste de ressonância. Ainda que o humano não receba a Discórdia real, eles agem como se tivessem Gula, enquanto durar a ressonância.

Gênios (parcialmente restrito)

Os Gênios de Haagenti podem pressentir glutões a quilômetros. Eles não apenas sabem a direção do glutão mais próximo, mas sua ressonância tem sucesso automático com um dígito verificador de 6 se usada contra uma vítima com a Discórdia Celestial (ou desvantagem) da Gula!

(Outros demônios com essa sintonia podem saber a direção do glutão mais próximo, mas não recebem a melhoria de ressonância.)

Calabins

Calabins de Haagenti possuem um Rito especial. Eles recuperam 1 ponto de Essência se puderem provocar, ou participar, de uma orgia de consumo e destruição . . . como um *demolition derby* ou o tipo de festa na qual todos os móveis voam pela janela.

Habbalah (restrito)

Habbalah de Haagenti podem usar sua ressonância, *adicionando* suas Energias Corpóreas, para fazer com que uma vítima se sinta fisicamente com fome. Com um dígito verificador de 6, a vítima se empanturra até estourar, ainda se sentindo faminta . . . mas existem maneiras mais sutis de usar esse poder nojento.

Lilins (*parcialmente restrito*)

As Lilins de Haagenti são cozinheiras perversas. Elas podem gastar um número de horas na cozinha igual a (4 *menos* suas Energias Corpóreas) – mínimo de 1 – para produzir uma bela refeição, que dificilmente pode ser recusada; na verdade, a pessoa a quem o demônio oferece a comida deve fazer um teste de Vontade *menos* as Energias Celestiais do demônio para evitar comer naquele momento. Caso a refeição não esteja envenenada, o jantar concederá à Lilim um pequeno favor (Obrigação/2). A Lilim só pode preparar uma refeição para uma pessoa por vez, embora ela não tenha que escolher o alvo até que a comida seja oferecida. Se outro Bando comprar essa sintonia, a comida ainda é irresistível para o alvo, mas ela não concede a Obrigação.

Shedins (*restrito*)

Se o hospedeiro de um desses Shedins for um glutão (decisão do Mestre), seu teste de resistência contra a Vontade do Shedim é *reduzido* pelas Energias Corpóreas do demônio.

Impuditas (*restrito*)

Os Impuditas de Haagenti – verdadeiros glutões por si mesmos – só precisam fazer contato físico para roubar Essência – eles não precisam Encantar a vítima. No entanto, isso produz uma perturbação na Sinfonia igual à Essência roubada, *mais* as Energias Corpóreas do demônio, e deixa a vítima reclamando de uma fome profunda.

Sintonias de Servidor

Consumir

Esta sintonia permite que um demônio descubra a fome secreta que se esconde no coração humano . . . e a amplifique em proporções diabólicas. A vítima deve fazer um teste de Vontade, *menos* as Energias Corpóreas do demônio, para resistir consumir seu objeto de desejo, seja engolindo uma rosquinha com geleia ou comprando outro DVD Player no cartão de crédito já quase estourado.

Todos os Servidores de Haagenti devem comprar esta sintonia durante a criação do personagem.

Devorar

O demônio pode consumir (10 x Energias Corpóreas) x 500g de *qualquer* material em um minuto. A sintonia exige um teste de Força para ser invocada. Ele deve ter a Canção Numinous Corpus das Presas para quebrar qualquer coisa que o Mestre julgue ser mais duro que comida normal. Por 1 ponto de Essência, isso também pode ser usado como um ataque de Poder +5. Um demônio que usar este poder mais de uma vez em uma hora, e fracassar no segundo ou qualquer teste subsequente, vai vomitar o que foi consumido antes. Isso causa um número de dados de dano igual ao número de vezes que o poder foi utilizado com sucesso na última hora – o dano é causado ao próprio demônio *e* a qualquer um que esteja diretamente a frente dele.

Distinções

Cavaleiro dos Banquetes

O demônio pode detectar toda forma de nutrição (qualquer coisa comestível para um humano normal) dentro de um raio de 12 metros. Observação: humanos, vivos ou recentemente mortos, qualificam-se.

Capitão dos Canibais

Os Capitães de Haagenti recebem a habilidade de conceder qualquer sabor a qualquer coisa que toquem, por 1d6 minutos.

Barão dos Pratos Satânicos

O demônio pode fazer com que qualquer coisa que ele toque se pareça, visual e fisicamente, como uma igual massa de comida por 1d6 minutos. Isso é só uma ilusão, mas que não é aparente até que passe o efeito.

Relacionamentos

Haagenti coopera com os outros Príncipes de Shal-Mari – especialmente Kobal, seu irmão. Contudo, ele normalmente é só um fator aleatório nos planos dos demais, uma vez que seus instintos Calabins o levam em direção à agressão, e o bloco Shal-Mari prefere preservar as vidas humanas para seu próprio uso. Um interesse especial cai sobre Mammon, agora um Príncipe menor da Palavra Cobiça; embora Mammon tente ficar do lado de Haagenti, dizendo ser Associado a Gula, Haagenti é neutro a ele, na melhor das hipóteses.

Aliados: *Kobal*
Associados: *Saminga, Nybbas*
Hostis: *Belial, Malphas, Valefor*
Inimigos: *Asmodeus*

Ritos Básicos

- Fazer com que alguém coma 6,5 quilos de comida (o equivalente a uma dúzia de refeições grandes) de uma vez.
- Absorver 100 quilos utilizando Devorar, acima.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Uma bala
+2 Um Big Mac
+3 Uma refeição normal
+4 Uma refeição requintada (patê de foie gras, Champagne, etc.)
+5 25 quilos de fast-food
+6 10 mil frangos fritos inteiros

KOBAL

PRÍNCIPE DO HUMOR NEGRO

"Tragédia é quando eu corto meu dedo. Comédia é quando você cai em um esgoto a céu aberto e morre."

– Mel Brooks

O mundo é uma piada e a humanidade é seu remate.

Kobal é o bobo da corte do Inferno e parece ter um lugar especial no coração de Lúcifer; o Senhor das Mentiras permite que Kobal diga, com sua perspicácia perversa, o que nenhum outro Príncipe ousa pensar. Na Terra, o humor é um dos maiores dons de Deus, tornando as amizades mais fáceis e aliviando os pesares; o talento de Kobal é perverter habilmente a arte do humor em zombaria, ódio e desespero. Seus demônios servem ao Mal, transformando reflexão em piada, preocupação em insensibilidade, reverência em blasfêmia – e tudo em nome da boa e velha diversão.

Kobal se manifesta com uma aparência diferente cada vez que surge, a melhor para enganar as pessoas – mas seus servos sempre o reconhecem. Às vezes ele surge animado; mas ultimamente ele costuma estar deprimido e cáustico. Ele é especialista em brincadeiras com palavras e humor inteligente, deixando a crueza do humor pastelão para seu "irmão" Haagenti.

O Príncipe do Humor Negro costumava passar muito mais tempo na Terra – afinal, ele é um Impudita. Mas com a chegada do século 20, ele passou a ficar menos e menos tempo caminhando pelo plano corpóreo. Ele já conhece todas as piadas – ele está aborrecido e começa a ficar entediado e enraivecido. Agora ele raramente vem à Terra, exceto para ajudar seus Servidores a saírem de um problema ou aproveitar alguma pegadinha especialmente brutal.

Nas profundezas da mente de Kobal, a piada definitiva está começando a se formar, esteja ele consciente ou não disso. Quando ele irá contá-la, e para quem, pode fazer toda diferença do mundo na Guerra.

Dissonância

É dissonante para os Servidores de Kobal passar um único dia sem piorar a má sorte de alguém, rindo da pessoa ou fazendo com que os outros riam.

Sintonias de Bando

Cada Bando sob o comando de Kobal tem uma maneira especial de regenerar Essência ao degradar a humanidade de maneiras específicas. Essas sintonias são consideradas Ritos e podem ser usadas apenas uma vez por dia. Cada invocação regenera 1 Essência – ou o dobro, se o demônio puder rir da cara da vítima depois.

Balserafins

Os Balserafins de Kobal ganham Essência quando mentem para alguém e fazem com que os outros vejam essa pessoa como estúpida e ingênua.

Gênios
Gênios a serviço de Kobal regeneram Essência ao envergonharem uma pessoa a quem estão sintonizados, fazendo estardalhaço ou deixando sair algum segredo sombrio da vítima ("Eu não ouvi você sair hoje de manhã . . .").

Calabins
Calabins do Humor Negro recuperam Essência quando um humano descobre, em um momento particularmente irônico, que algo importante para ele foi destruído (pelo demônio, é claro).

Habbalah
Os Habbalah de Kobal conseguem Essência ao fazer com que humanos envergonhem a si mesmos com explosões emocionais inapropriadas, como rir descontroladamente durante um funeral.

Lilins
Lilins servindo o Humor Negro regeneram Essência por desafiar (ou Obrigar!) um humano a fazer algo claramente tolo ou perigoso.

Shedins (restrito)
Humanos possuídos por um Shedim de Kobal vivem uma vida de pequenas ironias sem fim – esses demônios *adicionam* suas Energias Etéreas para obrigar seus hospedeiros a fazer qualquer coisa degradante ou perversamente boba (cantar "Frère Jacques" sarcasticamente durante um encontro de negócios com parceiros comerciais franceses; receber a convidada de um jantar romântico usando apenas uma camisinha, e por aí vai). Se tiverem sucesso, eles regeneram um ponto de Essência.

Impuditas (parcialmente restrito)
Os Impuditas de Kobal recuperam Essência fazendo o tipo de pegadinha que torna a vida de outra pessoa infeliz. Esses Impuditas não geram dissonância se sua piada matar um humano.

Sintonias de Servidor

Pegadinha
Essa sintonia permite que o usuário crie uma ilusão digna da loucura dos melhores desenhos animados. Isso exige um teste de Vontade e 2 pontos de Essência para ser invocado. Qualquer um dentro do campo de visão do invocador pode ser afetado; o número de pessoas afetadas é igual ao dígito verificador.

A pegadinha cria uma ilusão convincente, mas cartunesca que quebra as leis básicas da realidade. As melhores pegadinhas assustam alguns e divertem outros – como uma galinha gigante saindo de um carro, ou corpos de secretárias mortas organizados em uma mesa de reunião com maçãs nas bocas. Acima de tudo, a ilusão deve servir um propósito humorístico ou irônico. É permitido às vítimas um teste de Percepção, *menos* as Energias Celestiais do demônio, para resistir.

Se o poder funcionar corretamente, as vítimas vão acreditar genuinamente na ilusão por um número de segundos igual ao dígito verificador do teste de Vontade do demônio, *mais* o dígito verificador do teste de Percepção fracassado do observador.

Distinções

Cavaleiro do Escárnio
Os Cavaleiros de Kobal podem fazer com que qualquer um veja humor em uma situação cruel, rindo do infortúnio. Isso deve ser interpretado. Se a vítima não puder resistir ao teste de Vontade, ela denigre a si mesma e ao objeto de seu escárnio. Perceba que, por consequência, isso também cumpre o requisito do Kobalita para evitar a dissonância diária!

Capitão da Réplica
Um demônio deste posto pode fazer com que qualquer humano ao alcance do som de sua voz ignore a importância de qualquer evento que acabou de observar ou de alguma notícia que acabou de receber, meramente ao fazer um comentário sarcástico sobre aquilo. A vítima pode resistir com um teste de Vontade.

Barão da Histeria
Esses demônios, com apenas um olhar, sabem que tipo de humor afeta o alvo. Eles então podem usar sua perspicácia afiada para distrair a pessoa por 1 rodada (5 segundos), durante a qual todos os testes da vítima sofrem uma penalidade igual às Energias Celestiais do demônio. A vítima pode resistir com um teste de Vontade.

Relacionamentos

Aliados: *Haagenti*
Associados: *Malphas, Saminga*
Hostis: *Baal, Kronos, Valefor*
Inimigos: *Asmodeus*

Ritos Básicos

- Fazer alguém rir antes de morrer.
- Fazer uma piada psicótica à custa de outro celestial – e fazer o Mestre rir com isso.
- Atrapalhar uma ocasião séria, envolvendo ao menos 30 pessoas, com risos inapropriados.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Uma piada cruel e original
+2 Uma apresentação cômica de 5 minutos que faça a audiência gostar de algo basicamente mal
+3 Tornar um trecho movimentado da estrada em escorregadio (com óleo, cascas de banana, os corpos de pequenos animais, etc.)
+4 Uma rotina de stand-up maliciosa durando uma hora
+5 Algo que faria Kobal rir (a critério do Mestre)
+6 Algo que faria Kobal gargalhar (novamente, a critério do Mestre)

KRONOS
Príncipe da Sina

O mundo está se arrastando em direção ao Fosso – mas não rápido o bastante.

Kronos é o mais poderoso dos Príncipes do Inferno. Ele não se preocupa com a maioria das pessoas no mundo, apenas com aquelas que aspiram à grandeza, que ouvem o chamado de um destino brilhante. Estes com um grande potencial devem ser destruídos pela mão sombria da Sina.

Ele e seus Servidores são os únicos demônios com uma conexão verdadeira com a Sinfonia em geral, encarregados de perverter seu trabalho de dentro para fora. Inimigo jurado dos anjos do Destino, Kronos opera forçando padrões da Sinfonia pelo caminho da fraqueza. Sem os demônios da Sina para empacar os planos de Yves, os anjos já poderiam ter vencido a Guerra.

Kronos, um Balserafim, apresenta-se como um homem mais velho de baixa estatura. Ele raramente fala, mas quando o faz, é sempre com um tom de autoridade calma. Isso muitas vezes incomoda aos outros Príncipes que, ainda que tenham inveja de sua posição, respeitam a vastidão de seu conhecimento.

Dissonância

É dissonante para um agente de Kronos ajudar um humano a alcançar seu destino (consulte *Predestinação*, p. 67). Também é dissonante para um agente de Kronos impedir que um humano alcance sua sina. Isso só se aplica àqueles cujos destinos ou sina tenham sido descobertos pelo demônio por meio da sintonia Sina Futura, ou àqueles cujos futuros potenciais tenham sido revelados ao demônio pelo próprio Kronos. Se um demônio *inadvertidamente* ajudar um humano a alcançar seu destino ou preveni-lo de alcançar sua sina sombria, ele não gerará dissonância – mas Kronos ficará severamente descontente. Por esse motivo, os demônios do Destino só interferem nas questões da humanidade quando se sentem confiantes no resultado.

Sintonias de Bando

Balserafins (*restrito*)

Durante a criação de personagem, os Balserafins de Kronos podem escolher emular a ressonância de qualquer Coro de *anjos*. No entanto, as proibições de ressonância, no que compete à dissonância, também se aplicam. Por exemplo, um Balserafim pode ter a ressonância de um Mercuriano, além de sua própria – mas se ele matar um humano, gerará dissonância assim como um Mercuriano.

Gênios (*restrito*)

O Gênio da Sina sabe quando o objeto de sua sintonia está destinado a ser destruído nas próximas 24 horas, exceto por intervenção de Energias Celestiais. Além disso, sua sintonia a objetos nega a sintonia de qualquer Querubim sintonizado ao mesmo objeto.

Calabins *(restrito)*

Os Calabins de Kronos começam o jogo sem Discórdia. Além disso, quando usam sua ressonância para destruição, eles podem escolher que o alvo pareça ter sido destruído pela passagem do tempo. Por exemplo, uma vítima humana se tornará um corpo apodrecido ou uma pilha de ossos empoeirados.

Habbalah *(restrito)*

Habbalah que usam a sintonia Sina Futura (abaixo), automaticamente sabem que emoção afligir a um alvo para melhor servir às causas do mal.

Lilins *(parcialmente restrito)*

As Lilins de Kronos podem ver a Discórdia nos olhos dos outros. Além disso, elas podem *adicionar* suas Energias Celestiais a qualquer tentativa de infligir sua Obrigação infernal a uma pessoa já encantada.

Shedins *(restrito)*

Uma vez por dia, um Shedim pode alterar a percepção de seu hospedeiro em relação ao tempo e à mortalidade. Ele pode convencer seu hospedeiro que existe tempo o bastante para viver tudo, de forma que ele pode se submeter à agenda do demônio – ou que não há tempo para fazer "a coisa certa" e que a pressa é necessária. Seja como for, a Vontade da vítima é *reduzida* pelas Energias Celestiais do demônio no que se refere a resistir os comandos do hóspede sombrio.

Impuditas

O Impudita da Sina pode tocar uma pessoa e, com um teste de Percepção bem-sucedido, conhecer sua história passada, de acordo com a perspectiva da vítima.

Sintonias de Servidor

Sina Futura

O destino de algumas pessoas é alcançar a grandeza; outros têm a sina de fracassar. Alguns encontrarão tanto sua sina como seu destino (p. 67). Por 1 ponto de Essência, o demônio pode descobrir se uma pessoa tem um grande potencial para algum dos lados. Por mais 2 de Essência ele saberá qual é esse grande destino e sua sina sombria.

Projeção Temporal

Esta sintonia funciona em qualquer ser humano a até 2 metros do demônio, lançando a vítima através do tempo e do espaço. Projeção Temporal só funciona em criaturas presas a vestes corpóreas; a vítima pode resistir com um teste de Vontade.

Se o alvo não puder resistir, ele desaparecerá do plano corpóreo por um número de horas igual às Energias Celestiais do demônio, *vezes* a Essência utilizada para alimentar a sintonia.

Ele ressurgirá a uma distância aleatória (abaixo) de seu ponto inicial, *vezes* a Essência gasta na sintonia. Jogue 1 dado; se obtiver um resultado de 1, ele volta a centímetros de onde estava; se 2, a metros; se 3, a dezenas de metros; se 4, a centenas de metros; se 5, a quilômetros; e se 6, a dezenas de quilômetros. O Mestre pode decidir exatamente onde é isso. A vítima não aparecerá dentro de matéria sólida, nem no meio do ar, nem em outro ambiente destrutivo – embora não saber nadar pode trazer algumas dificuldades . . .

Distinções

Cavaleiro Da Carruagem Alada

O demônio sempre sabe que horas são, com a precisão do segundo exato. Ele também sabe a idade de qualquer objeto inanimado que tocar. Gastando 1 ponto de Essência e fazendo um teste de Percepção, ele pode descobrir o feito mais obscuro no passado de um objeto.

Capitão da Ampulheta Infernal

O demônio pode gastar 1 ponto de Essência para executar o equivalente a uma hora de tarefas que não envolvam combate (nem movimento ou viagem) em metade do tempo normal, ou pode gastar 2 pontos de Essência para permitir que qualquer outro faça o mesmo.

Barão do Livro dos Dias

Este posto concede conhecimento detalhado e verdadeiro dos acontecimentos mundiais da história humana de um século qualquer dos últimos 2 milênios (equivalente ao que se encontraria nos jornais, se houvesse jornais). Para simular isso, o jogador pode consultar qualquer ferramenta que desejar para obter a informação necessária – ou o Mestre pode simplesmente fornecer as informações relevantes, ou assumir que todos os testes de Conhecimento sobre informações da época são um sucesso automático com um dígito verificador de 6.

Kronos já concedeu essa distinção mais de uma vez para o mesmo demônio, para cobrir diferentes séculos.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Asmodeus, Baal, Beleth, Nybbas*
Hostis: *Andrealphus, Haagenti*
Inimigos: *Kobal, Valefor*

Ritos Básicos

- Passar seis horas observando a passagem do tempo (ouvindo o tique-taque de um relógio, observando os ponteiros, etc.).
- Prevenir que alguém alcance seu destino.
- Ajudar alguém a alcançar sua sina.

Chance de Invocação: 1

Modificadores de Invocação

+1 Um relógio de quartzo
+2 Um relógio de corda
+3 Uma autobiografia escrita à mão
+4 Um relógio carrilhão secular ainda em funcionamento
+5 Um relógio incrivelmente grande (Big Ben, etc.)
+6 Um relógio atômico de precisão sem precedentes

MALPHAS
PRÍNCIPE DAS FACÇÕES

O mundo é um padrão caótico de facções dentro de facções — mas no fim, não temos nenhum aliado. Cada um de nós é uma facção de um.

Malphas, um Shedim, apresenta-se como um homem mais velho de cara fechada. Ele poderia ser facilmente confundido com um criminoso de guerra ou um tirano deposto. O Adversário usa Malphas e seus servos para missões diplomáticas da maior importância.

Ele é bem visto por Lúcifer e bem quisto pela maioria dos Príncipes, mas essa afeição não é recíproca. Malphas pratica sua arte tanto entre seus pares quanto o faz na Terra. Lúcifer aprova; na verdade, essa é uma das razões de Malphas manter seu alto posto. Enquanto Malphas estiver jogando seus jogos, os Príncipes Demônios nunca se unirão contra Lúcifer . . . eles ficarão brigando entre si.

Malphas é cordial com seus servos, aceitando ouvir reclamações até dos menos importantes. Mas isso não é carinho, é claro; é parte do jogo das facções. Cada um de seus demônios acredita que Malphas é um chefe duro, mas justo; todos pensam que são amigos particulares dele. Sua organização não é especialmente eficiente . . . nenhum de seus demônios confia no outro o bastante para cooperar . . . mas é completamente confiável. Seus demônios estão sempre buscando oportunidades para denunciarem alguém ao chefe imediato ou ao próprio Malphas.

Malphas nunca é violento, exceto no caso extremo da autodefesa, e insiste que seus asseclas sigam seu exemplo. Incitar violência é bom; usá-la diretamente é a marca do fracasso. (E Malphas secretamente acredita que a maioria de seus colegas Príncipes são tolos desajeitados.)

Dissonância

É dissonante para um Servidor de Malphas passar mais de um dia sem criar discórdia entre duas pessoas. Um dia perdido pode ser compensado começando duas brigas no próximo dia . . . mas depois de um dia completo, a nota se torna permanente e deve ser eliminada de outra maneira.

Sintonias de Bando

Balserafins

Os Balserafins de Malphas brilham na era moderna como os melhores apresentadores de programas de auditório. Suas mentiras segregantes podem fazer com que uma pessoa – apenas uma por vez – assuma a opinião do demônio como sua própria, por um número de horas igual às Energias Etéreas do demônio.

Gênios (restrito)

Gênios trabalhando para Malphas podem fazer com que uma pessoa a quem estão sintonizados odeie qualquer pessoa ou objeto indicado pelo demônio, por um número de horas igual às Energias Etéreas do Gênio.

Calabins (restrito)

Os Calabins de Malphas podem destruir *relacionamentos* com um teste de ressonância. Suas vítimas não se importarão com o relacionamento determinado pelo demônio por um número de horas igual às Energias Etéreas do demônio, *mais* o dígito verificador do teste de ressonância. A vítima pode resistir com um teste de Vontade *reduzido* pelas Energias Celestiais do demônio.

Habbalah

Esses Habbalah podem fazer com que uma pessoa tome uma posição inabalável em qualquer de suas opiniões, por um número de minutos igual às Energias Etéreas do demônio. Qualquer pessoa que discordar dessa opinião durante esse tempo sofrerá uma resposta violenta – fisicamente violenta, se a vítima fracassar em um teste de Vontade.

Lilins (restrito)

Uma Lilim que serve a Malphas pode usar sua ressonância para distrair a atenção de um alvo por um número de minutos igual às suas Energias Etéreas. O alvo não terá tempo para nada, além do demônio . . . ignorando esposa e amigos, o que pode gerar todo tipo de problema.

Shedins (restrito)

Os Shedins de Malphas afastam completamente a mente de seus hospedeiros e não precisam de testes de Vontade para exercer controle, e ainda mantêm acesso às memórias do hospedeiro enquanto o possuem. (Eles ainda precisam realizar atos diabólicos, mas não precisam lutar com seus hospedeiros para fazer isso.)

Impuditas (parcialmente restrito)

Um Impudita das Facções pode fazer um teste de Percepção para descobrir como destruir a confiança de uma pessoa, em alguém ou algo. O dígito verificador do teste de Percepção bem-sucedido reflete a importância da confiança que ele é capaz de quebrar e quanto trabalho é necessário para fazê-lo. Isso pode exigir um pouco de trabalho da parte do demônio, mas depois disso, ele pode roubar de sua vítima uma quantidade de Essência igual ao dígito verificador do teste de Percepção original.

Sintonias de Servidor

Imbróglio

Enquanto este poder estiver ativo, todos dentro do alcance assumem tudo dito a eles da pior maneira possível – cada cumprimento é entendido como sarcasmo, cada comentário é uma discordância. As vítimas devem fazer testes de Percepção para evitar problemas de comunicação.

Este poder tem um alcance em metros igual às Energias Etéreas do demônio e dura um número de minutos igual à Essência gasta para ativá-lo.

Polarizar

O demônio pode inflamar um conflito entre quaisquer duas pessoas – elas descobrem, supõem ou imaginam algo sobre o que discutir. (Por exemplo, um pai de repente "descobre" que sua filha está grávida, ou uma criança decide que um de seus amigos roubou seu giz de cera.) Apenas uma das vítimas precisa estar dentro do campo de visão do demônio.

A Essência gasta na ativação da sintonia é *adicionada* ao dígito verificador do teste, assim como a Vontade do demônio. O dígito verificador determina a gravidade e a duração do argumento, mas o demônio pode escolher um efeito menor que o indicado. A vítima com maior Vontade pode tentar resistir.

Dígito Verificador	*Tipo de Polarização*	*Duração*
1-2	Distanciamento frio	1 dia
3-4	Discussão	3 horas
5-6	Discussão inflamada	1 hora
7-8	Soco, tapa e arranhões	6 minutos
9	Qualquer arma à mão	6 segundos

Distinções

Cavaleiro da Enganação

Este posto concede a habilidade de detectar o grau de ódio entre duas pessoas quaisquer dentro do campo de visão do demônio e intuir precisamente sua origem provável.

Capitão da Promessa Quebrada

O demônio sabe, com um toque, a quem seu alvo recentemente traiu, e como ocorreu a traição.

Barão do Tormento Interior

Com um toque, o demônio sabe quaisquer segredos dolorosos que vítima mantém – como um filho que esconde sua homossexualidade da família, ou uma esposa que traiu seu marido – incluindo qualquer Discórdia Etérea.

Relacionamentos

Aliados: *Beleth, Nybbas*
Associados: *Andrealphus, Kobal*
Hostis: *Baal, Haagenti*
Inimigos: *Saminga*

Ritos Básicos

• Iniciar um conflito entre duas pessoas; este rito pode ser usado duas vezes por dia.

Chance de Invocação: 2

Modificadores de Invocação

+1 Dar a direção errada para um estranho na rua
+2 Fazer uma pessoa cega se perder
+3 Convencer alguém a trair seu cônjuge
+4 Um empregado traindo seu chefe por mais de $20.000
+5 Vender armas ilegais no valor de pelo menos $2 milhões
+6 Envolver ao menos 100.000 pessoas em um conflito

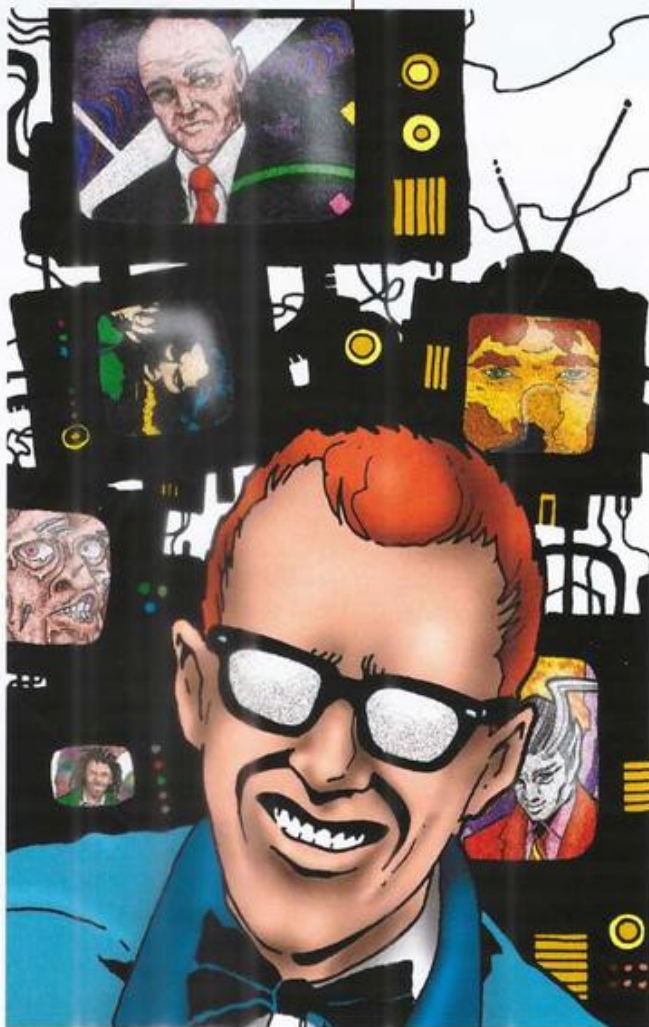
NYBBAS
PRÍNCIPE DA MÍDIA

O mundo é o que você pensa que eu disse que é, por metade do preço, nessa promoção única. Ligue agora!

Nybbas é o mais novo grande Príncipe do Inferno. Em 1884, com diversos aliados humanos, ele inventou a televisão. Seu imediato coroamento por Lúcifer foi inesperado – Nybbas era um servidor de baixo escalão de Vapula naquele tempo, sem nem mesmo uma Palavra própria – e gerou grande controvérsia em ambos os lados das frontes Celestiais. A Televisão mudou para sempre a forma de a humanidade pensar e sonhar. O plano de Nybbas de modelar a psique da humanidade está funcionando muito bem.

O estilo de contar histórias de Hollywood é o que melhor incorpora as atitudes não-realistas de Nybbas: para o Impudita Príncipe da Mídia, pessoas bonitas são estrelas, a maior parte da humanidade são figurantes descartáveis ou consumidores a se explorar, e a realidade é um script que pode ser reescrito quando se torna entediante. Seus maneirismos e aparência são piores que os do mais horripilante apresentador de programas de auditório, seu semblante sorridente aterroriza até a escoteira mais feliz. Ele pode ficar bonito, se quiser; mas por que se preocupar? Ele é o chefe do estúdio. As pessoas devem ficar bonitas para *ele*.

Ele é cheio de desdém por todos que manipula – e sente, não sem motivo, que qualquer um que o ajuda é uma marionete. Embora trabalhe com Andrealphus e Vapula, os outros Príncipes do Inferno percebem que ele apenas os tolera. Eles temem que ele esteja se equipando para uma vingança contra todos que o desprezaram quando ele era um subalterno. Os paralelos com Haagenti são grandes demais para serem ignorados.

Nybbas não parece perceber o desconforto que gera em seus pares, mas quem pode dizer o que ele está sentindo por trás de seus óculos e o sorriso permanente?

Dissonância

O maquinário da mídia exige alimento constante. Servidores de Nybbas recebem dissonância se não gastarem pelo menos uma hora por dia contribuindo com o crescimento da mídia mundial. Isso engloba tudo, desde escrever um artigo de jornal a criar uma página na internet. Uma vez que ele faça isso, a dissonância some.

Sintonias de Bando

Nybbas dá a cada Servidor um servo humano, um viciado em mídia ou qualquer outro peão da mídia. O servo vale um número de pontos de personagem igual ao dobro das Energias Celestiais do demônio. O demônio pode gastar pontos para melhorar o Status de seu servo ou seu nível de recurso com o custo normal.

Balserafins *(restrito)*

Ao usar sua ressonância para impor sua Vontade sombria sobre qualquer meio – normalmente televisão ou revista, embora computadores e outros tipos de mídias também sejam vulneráveis – um Mentiroso de Nybbas pode fazê-la mostrar qualquer coisa que deseje, enquanto sua vítima a estiver lendo ou assistindo.

Balserafins da Mídia tipicamente comandam advogados da mídia, escritores de scripts, produtores e outros mentirosos bem pagos.

Gênios *(restrito)*

Os Gênios de Nybbas – leões de chácara e guarda-costas – são encontrados em sets de filmagem e na casa dos famosos – uma posição perfeita para entrar em ação a qualquer momento. Eles tendem a ficar amigos de humanos que trabalham em posições similares e terão pelo menos um servo violento que virá quando chamado.

Como um efeito colateral fortuito, esses demônios estão sempre sintonizados a seus servos e isso não conta para o total de sintonias possíveis.

Calabins

Os Calabins de Nybbas criam eventos para grupos de pessoas que se reúnem para exibições públicas insanas de caos e violência. Para resumir, seus servos normalmente são heróis dos esportes.

Habbalah

Habbalah da Mídia se associam a metafísicos New-Age, que desesperadamente assumem o crédito pelas ações celestiais do demônio. Esses demônios não criam perturbações na Sinfonia quando seus atos parecem ter sido gerados por seus "amigos psicóticos".

Lilins

Lilins não são designadas a estrelas; elas *são* as estrelas. Gratuitamente, cada Lilim começa com um Função de nível e Status igual às suas Energias Corpóreas. Seu servo é um fã fiel.

Shedins (*restrito*)

Esses demônios podem habitar o servo designado por Nybbas por quanto tempo quiserem, sem fazer testes de Vontade, conforme entram e saem de seus servos hospedeiros.

Eles ainda devem corromper seus hospedeiros e precisam comprar essa sintonia mais de uma vez para múltiplos servos, mas quando um mortal se torna corrupto demais para ser usado, sua sintonia de Bando permite que lhes seja designado um novo servo.

Impuditas

Impuditas são os fãs definitivos. Eles se penduram desesperadamente em seus ídolos que, na verdade, são seus servos, sugando a Essência deles, conforme sua estrela brilha mais e mais. Esses demônios normalmente são designados a talentosos humanos artistas.

Sintonias de Servidor

Trilha Sonora

É uma ligação fraca com a Sinfonia, mas melhor que nada. Por 1 ponto de Essência o demônio pode ouvir uma trilha sonora, em sua cabeça, que reflete o clima do momento, por (10 x Energias Celestiais) minutos. Por exemplo, se um demônio está com problemas, ele ouve um tema agourento; se estiver seguro, ouve crescendos triunfantes. É difícil surpreender esses demônios; se sua sorte mudar repentinamente, eles saberão com uma rodada de antecedência.

Subliminar

O demônio pode conectar uma Canção ou sintonia a uma mídia (como um filme, um vídeo ou gravação de áudio). Isso exige o dobro do custo de Essência normal do poder, ou 1 de Essência para poderes sem custo.

O poder inserido afeta a primeira pessoa a entender a mensagem (com um teste de Percepção). O Mestre decide quais habilidades podem ser incorporadas desta maneira.

A pessoa que insere a mensagem deve especificar quaisquer efeitos variáveis. Por exemplo, quando inserir a Canção Celestial da Forma em um jornal, o demônio deve decidir qual efeito ela terá na forma do usuário.

O usuário pode, se desejar, afetar diversas pessoas gastando mais Essência. (Por exemplo, uma música carregando a Canção Etérea da Projeção pode afetar 1 pessoa por 4 Essências, 2 por 8 ou 3 por 12.)

Distinções

Cavaleiros da Influência

Demônios deste posto têm uma hora na televisão ou no rádio – por semana – a sua disposição (como jornalistas, convidados, músicos, etc.), nas quais inundam o público com estranhos novos conceitos de mídia. Toda vez que apresentam seu show com sucesso, eles recuperam 3 pontos de Essência.

Capitão da Ostentação

Demônios deste posto aumentam seus testes de reação em 3 para pessoas que seguem qualquer tipo de mídia (TV, esportes, etc.).

Barão do Quarto Poder

Demônios deste posto podem usar a sintonia Subliminar em dez pessoas pelo custo de apenas uma. Por exemplo, a Canção Corpórea do Encanto pode afetar dez pessoas por 2 de Essência, 20 por 4, 30 por 6, etc.

Relacionamentos

Nybbas é o mais jovem dos grandes Príncipes do Inferno, e ele inspira sentimentos fortes – a seu favor e contra. Ele mantém seu título a pouco mais de um século, portanto suas relações com a realeza do Inferno ainda não estão estabelecidas, e podem deteriorar ou melhorar muito mais rapidamente do que aquelas entre Príncipes bem estabelecidos.

Nybbas é atraído a Príncipes que, ou são jovens (relativamente), ou que tem estilo mais moderno – Andrealphus, Vapula, Haagenti e Kobal se encaixam neste perfil. Nybbas só se interessa superficialmente nas Facções devido as grandes notícias da mídia criadas pelos servos de Malphas, e porque pessoas solitárias costumam depender da mídia para dar significado a sua vida, mas Malphas se alia à Mídia, pois ela funciona bem como uma extensão de sua Palavra. Sina é um conceito antigo, mas Nybbas trabalha com Kronos por que seus objetivos são paralelos. Em relação aos Príncipes mais combativos, Nybbas acha suas ideologias tediosas, senão seus métodos. Ele não Caiu, portanto não tem nenhuma vingança contra o Céu.

Aliados: *Andrealphus*
Associados: *Kobal, Kronos, Vapula*
Hostis: *Baal, Saminga*
Inimigos: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Passar seis horas assistindo televisão.
- Passar seis horas ouvindo o rádio.

Chance de Invocação: 4

Modificadores de Invocação

+1 Uma TV a cores
+2 O vidro de promoções de uma loja de departamentos
+3 Na mesa do editor de um dos principais jornais
+4 No set de uma transmissão de televisão ao vivo
+5 A localização física de um site da web entre os 50% mais visualizados no mês
+6 No set de uma transmissão de televisão ao vivo que está sendo vista por mais de 10.000.000 pessoas

SAMINGA
PRÍNCIPE DA MORTE

O mundo está morto, mas ele ainda não sabe.

Saminga é um Shedim. O senhor da Morte veste um corpo putrefato quando aparece na Terra; sua imagem celestial é uma massa de corpos em decomposição.

Há apenas três milênios, Saminga era um demônio comum. Ele aprendeu o segredo da mumificação (p. 193) dos Egípcios antigos e a utilizou para criar um exército de feiticeiros mortos--vivos. Logo seu poder oculto excedeu o de muitos Príncipes.

Lúcifer pensou em derrubá-lo, mas Saminga não está tentando tomar o Inferno. Ele tem tudo o que quer e deixa que os outros Príncipes cuidem daquilo que lhe entedia. Arrogante e condescendente, ele pensa que a morte é o mal definitivo, e já que ele é a Morte, portanto *ele* deve ser o mal definitivo. Lúcifer está de acordo com isso, pois acha o Príncipe da Morte pateticamente fácil de manipular.

A destruição de propriedades ou animais não diverte Saminga; apenas a morte de um ser inteligente – preferencialmente com medo e agonia – alimenta seu tema sinfônico sombrio. Isso é divertido.

O Príncipe Demônio da Morte sempre prefere marionetes mortas a servos mortais vivos. Como isso pode indicar, Saminga não é especialmente inteligente. Ele compensa isso com selvageria paranoica, especialmente quando pensa que um Servidor está sendo minimamente insolente.

Dissonância

É dissonante para os demônios de Saminga encorajarem a vida. (Por exemplo, dar um alimento nutritivo a um mortal – isso os encoraja a continuar vivendo.)

Sintonias de Bando

Balserafins

Balserafins de Saminga podem matar um humano com suas próprias mãos sem perturbar a Sinfonia.

Gênios (parcialmente restrito)

Esses Gênios não geram dissonância ao matar o objeto de sua sintonia. Além disso, eles podem detectar a presença de mortos-vivos dentro de uma distância igual às suas Energias Corpóreas vezes 10 metros.

Calabins

Calabins da morte sempre sabem quanto dano uma criatura pode aguentar antes de morrer – ou seja, eles sabem o que é necessário para matar qualquer coisa que veem.

Habbalah

Os Habbalah de Saminga podem controlar remotamente um cadáver com um teste de Vontade a até 50 metros de distância. Isso funciona como um Zumbi temporário, que dura enquanto o demônio se concentrar nele. Eles não podem fazer mais nada enquanto manipulam suas marionetes, ou o cadáver sofrerá uma penalidade de -4 em qualquer ação que realizar.

Lilins

Uma Lilim começa com um servo morto-vivo (p. 192) ou servos que custem 3 vezes suas Energias Celestiais em pontos de personagem. Poucas Lilins servem Saminga; a Morte não é divertida.

Shedins (restrito)

Os Shedins de Saminga podem possuir um cadáver por um número de dias igual às suas Energias Corpóreas. Nenhum cadáver pode ser possuído mais de uma vez pelo mesmo Shedim. Apenas cadáveres podem ser possuídos; esqueletos sem carne não podem ser animados tão facilmente.

Um demônio recebe a Discórdia Corporal Pálido enquanto habitar o cadáver, em um nível que depende de quanto tempo o cadáver está morto (a critério do Mestre).

Impuditas (restrito)

Os Impuditas da morte são os vampiros definitivos. Eles podem arrancar Essência de cadáveres, desde que eles não estejam mortos a mais horas que suas Energias Corpóreas. Eles não recebem dissonância por matar humanos.

Sintonias de Servidor

Zumbi

O demônio pode transformar qualquer corpo fresco em um Zumbi (p. 193). Ele deve fazer um teste de Vontade, *adicionando* suas Energias Celestiais, mas *subtraindo* as Energias originais do corpo que está tentando erguer. Por exemplo, um corpo humano que abrigava 5 Energias quando estava vivo, *subtrairia* 5 do número alvo. Se o teste fracassar, o demônio não poderá zumbificar novamente aquele cadáver.

Se obtiver sucesso, uma quantidade de Essência igual às Energias originais do corpo deve ser despendida. Depois de um número de horas igual a 6 *menos* o dígito verificador do teste, o sujeito irá reanimar como um servo zumbi. Ele tem as mesmas Energias que tinha em vida, mas suas Energias Celestiais devem ser substituídas por Energias Corpóreas. Ele tem uma Necessidade de nível 3 (p. 89) e um Numinous Corpus (p. 82) de nível igual às suas Energias Corpóreas.

Ele terá a memória e os instintos que tinha em vida (ao menos até começar a apodrecer) – mas a alma original terá desaparecido completamente. É apenas um corpo animado.

Beijo Vampírico

Com contato físico e sucesso em um teste de Vontade, o demônio pode "sugar" a energia vital de uma vítima disposta (ou encantada). Este poder não pode ser usado em vítimas relutantes.

O dígito verificador define o número de Pontos de Corpo perdidos pela vítima. O demônio absorve essa quantidade de Essência, ou tudo o que a vítima possuir, o que for menor. A Essência recebida desta forma deve ser utilizada antes do próximo uso deste poder.

Distinções

Cavaleiro dos Mortos

O demônio sabe a causa da morte de qualquer corpo que tocar e pode ver a última coisa que o corpo viu.

Capitão da Legião Infernal

O demônio pode aparentar estar morto em todos os sentidos – temperatura, cor da pele, respiração, etc. – por quanto tempo desejar.

Barão do Reino Morto-Vivo

O demônio sabe, o tempo todo, a posição exata e localização de todos os cadáveres a um número de metros igual às suas Energias Celestiais. Ele também sabe a localização de qualquer morto-vivo que o serve, da mesma maneira que os Capitães de Baal.

Relacionamentos

Aliados: *Baal, Kobal*
Associados: *Belial, Haagenti*
Hostis: *Todos com exceção de . . .*
Inimigos: *Andrealphus*

Ritos Básicos

- Matar dez humanos – não necessariamente ao mesmo tempo.
- Matar a veste de um ser com mais de cinco Energias.
- Dormir em um cemitério por seis horas.

Chance de Invocação: 2

Modificadores de Invocação

+1 Um osso humano
+2 Um crânio humano
+3 Um cadáver humano
+4 Dez cadáveres humanos
+5 Cem cadáveres humanos
+6 Quinhentos cadáveres humanos

VALEFOR
PRÍNCIPE DO FURTO

O mundo está à disposição para ser tomado, então, tome o que puder.

Desde que a humanidade aprendeu a diferenciar uma caverna da outra, ela luta com o conceito de propriedade. Valefor se diverte com os conflitos entre aquele que tem e aqueles que querem ter.

Valefor é um Calabim magro e cortês, com um senso de estilo incomum para seu Bando. Ele surgiu em cena séculos atrás, tendo liberado as verdadeiras profecias de Miguel de Nostradamus, mais conhecido como Nostradamus, das bibliotecas de Yves. Ele ficou conhecido rapidamente; a partir daí, ele pessoalmente furtou tudo, desde o selante dos barris de pólvora da Armada Espanhola até a eletroterapia curativa de Nikola Tesla para o câncer.

Mais importante que os furtos pessoais espalhafatosos de Valefor – embora eles criem o caos no mundo mortal sem perturbar a Sinfonia – é a tensão constante que os demônios do Furto colocam na sociedade mortal. Um pequeno crime normalmente é a porta de entrada para pecados maiores, especialmente desde que Nybbas começou a cooperar promovendo ladrões elegantes como heróis da mídia, de Robin Hood a Dillinger. Além disso, o furto tende a promover cobiça e raiva em suas vítimas – melhor e melhor!

Lúcifer transformou este ladrão ousado em um Príncipe. Mas a maioria da realeza mais austera do Inferno – Asmodeus, Baal e até mesmo Kronos – acreditam que existe algo terrivelmente errado e perigoso com Valefor. Por exemplo, a rivalidade entre seus Servidores e os de Janus parece "muito suave". Eles questionam se existe alguma razão para que os dois Superiores e seus Servidores apresentem tanta semelhança, se não fisicamente, ao menos conceitualmente.

Mas Lúcifer acha que Valefor é uma ferramenta útil. E é bem verdade que quando qualquer Príncipe do Inferno precisa que algo seja furtado, na Terra ou em qualquer lugar, ele provavelmente chamará Valefor, direta ou indiretamente.

Dissonância

É dissonante para um servo de Valefor ficar no mesmo lugar por mais de três dias. Seu Príncipe diz que isso evita que sejam reconhecidos. Um local, no mundo moderno, pode ser interpretado como uma cidade, mas as maiores extensões urbanas (e a maioria dos Principados, incluindo Estígia) contém mais de um local diferente. Também é dissonante para esses demônios acatar as "regras" de propriedade e espaço pessoal da sociedade.

Sintonias de Bando

A hesitação pode ser fatal para um ladrão; os demônios de Valefor estão sintonizados com o movimento. A maioria deles prefere a velocidade, destreza e esperteza ao poder bruto de qualquer tipo.

Balserafins (*restrito*)
Balserafins do Furto *adicionam* suas Energias Celestiais ao número alvo de seus testes de ressonância.

Gênios (*restrito*)
Os Gênios que trabalham para Valefor só podem se sintonizar a uma pessoa por vez, mas o sujeito da sintonia se torna envolvido com o demônio (o equivalente ao Recurso Servo em um nível igual às Energias Celestiais do Gênio), agindo como seu servo enquanto durar a sintonia. O Gênio pode se sintonizar a outro celestial, mas neste caso o celestial *não* se torna envolvido com o Gênio.

Calabins
Ladrões Calabins, auxiliados por sua aura de entropia, podem *adicionar* suas Energias Etéreas a qualquer tentativa de quebrar fechaduras, abrir portas ou se livrar, a si ou a outros, de amarras corpóreas.

Habbalah
Exceto pela intervenção de Energias Celestiais, Habbalah que servem a Valefor podem olhar para o céu e predizer o clima, precisamente, por um número de dias no futuro igual às suas Energias Etéreas – com uma precisão de minutos. Eles são exímios em planejar roubos precisamente orquestrados.

Lilins (*restrito*)
As sedutoras de Valefor podem *adicionar* suas Energias Etéreas à penalidade de uma vítima para resistir, quando tentam obrigar alguém a realizar qualquer tipo de furto.

Shedins
Shedins que servem a Valefor podem assumir uma forma gasosa, manifestando-se no reino corpóreo sem a necessidade de um hospedeiro. Eles não podem se comunicar verbalmente ou interagir com o mundo de maneira significativa e se movem a um quarto de sua velocidade normal. Nessa forma, eles podem ser percebidos com um teste de Percepção bem-sucedido, modificado por cada nota de dissonância do demônio (que facilitam a detecção).

Impuditas
Os Impuditas de Valefor podem se mover pelas multidões como enguias por um coral. O mar de humanos parece se abrir para eles, esteja o demônio visível ou não. O demônio também pode dizer, à primeira vista, se um objeto foi adquirido honestamente ou não.

Sintonias de Servidor

Passagem
Com um sucesso em um teste de Agilidade, o demônio pode abrir qualquer fechadura. Algumas são mais difíceis que outras:

Dificuldade	*Tipo de Mecanismo*
0	Mecânicos Simples (algemas, ferrolhos, etc.)
-1	Mecânicos Complexos (fechaduras com senha, etc.)
-2	Eletrônicos Simples (sistemas de cartões, etc.)
-3	Eletrônicos Complicados (reconhecimento de voz, etc.)

Furtar
Gastando 2 pontos de Essência o demônio pode fazer com que um objeto corpóreo (com um peso menor que suas Energias totais x 500g) desapareça por um número de minutos igual às suas Energias Celestiais. O objeto reaparece mais tarde em posse do demônio, onde quer que ele esteja, sem perturbar a Sinfonia – isso se ninguém viu o objeto desaparecer ou reaparecer.

Distinções

Cavaleiro de Cleptos
Cavaleiros do Furto podem se comunicar entre eles de maneira tão clara e rápida quanto a fala humana, em um idioma gestual silencioso.

Capitão dos Corsários
Demônios com esta distinção sempre sabem se estão sendo observados, ouvidos ou espionados de alguma maneira – o que é ótimo para descobrir se testemunhas surgirão para arruinar o dia.

Barão dos Bucaneiros
O demônio se move em silêncio e rapidamente. Dobre sua velocidade de voo se ele tiver asas. Ele também pode *adicionar* 4 à perícia Corrida *antes* de qualquer teste, ou ao dígito verificador de um teste de Corrida bem-sucedido, para o qual ele não tenha recebido nenhum tipo de assistência.

Relacionamentos

Aliados: *Andrealphus*

Associados: *Kobal, Malphas, Nybbas, Vapula*

Hostis: *Baal, Haagenti*

Inimigos: *Asmodeus, Kronos*

Ritos Básicos
- Passar 1 hora em ventos de 130 km/h.
- Roubar mais de $200 em bens materiais.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação
+1 Furtar um jornal
+2 Dez notas de $20, abertas em um leque
+3 Uma pintura valiosa
+4 Um vaso Ming
+5 Uma relíquia antiga
+6 Meu Deus! *O Monet perdido!*

VAPULA

PRÍNCIPE DA TECNOLOGIA

O mundo é um experimento que deu errado – ele fede e, quando quebrar, haverá corpos por todos os lados. Eu adoro isso.

Vapula é um Habbalah que normalmente se manifesta como um homem idoso de olhos brilhantes, com cabelos e roupas desgrenhados – ele muitas vezes usa um jaleco. Pense "cientista louco". Ele normalmente é quieto e parece estar trabalhando em algo no fundo de seus pensamentos – até que explode em uma torrente de ideias. Mesmo quando irritado ele fala calmamente. Um Servidor desajeitado pode ser convidado a doar sua veste para experimentos médicos . . . mas Vapula vai sorrir de forma encorajante enquanto a vítima é amarrada na maca.

O Arcanjo Jean recebeu os segredos do mundo corpóreo de Yves. Sem acesso à Sinfonia, Vapula foi limitado à experimentação – mas ele ficou muito bom nisso. O Príncipe da Tecnologia ama seus dispositivos e não tem nenhuma preocupação com seus efeitos colaterais. Ele nunca foi um anjo e o Inferno combina melhor com ele que o Céu; ele tem a liberdade de inventar o que quiser. Vapula é especialmente fascinado por relíquias tecnológicas.

Lúcifer e os outros príncipes querem ver aparelhos que a humanidade usará para a destruição e o egoísmo, como armas químicas, automóveis, cimento, fast-food e explosivos. Na verdade, os humanos inventaram todas essas coisas, mas Vapula assume o crédito por tê-los ajudado – isso vale pontos com o resto da Hierarquia Descendente.

As forjas de Vapula no Inferno são a fonte da maioria dos artefatos infernais. No entanto, poucos demônios que sabem esses segredos têm a permissão de ir à Terra. Nenhum Príncipe quer que esses artefatos diabólicos se tornem de fácil acesso.

Recentemente, ele foi recrutado por Nybbas para ajudar a criar uma combinação de computador/televisão capaz de extrair Essência de quem estiver próximo, ou receber Essência "teletransmitida" de uma localização central, para alimentar as invocações sombrias do tubo de raios catódicos. Com esses aparelhos – chamados, provisoriamente, de CN ou "Computador de Nybbas" – o controle dos Diabólicos sobre a humanidade poderia se tornar completo.

DISSONÂNCIA

A maioria dos Servidores de Vapula recebe pelo menos um artefato de origem infernal. É dissonante para um demônio permitir que tal dádiva caia em mãos humanas ou angelicais, embora a dissonância suma se ele recuperar o item.

SINTONIAS DE BANDO

Balserafins *(parcialmente restrito)*

Os Balserafins de Vapula podem olhar para aparelhos criados por mentes humanas e compreender precisamente todos os seus usos possíveis. Eles conseguem obter os mesmos resultados mesmo que apresentados apenas à ficha de especificações do aparelho – eles são capazes de identificar as mentiras das especificações e intuir a performance do aparelho no mundo real.

Eles não recebem dádivas tecnológicas; em vez disso, os Mentirosos são os vendedores de quinquilharias do Inferno. Eles podem *adicionar* suas Energias Celestiais a qualquer tentativa de convencer alguém que um item mundano tem propriedades fantásticas.

(O aprimoramento da ressonância não pode ser comprado por outros Bandos.)

Gênios

Gênios que trabalham para Vapula recebem tablets leves como penas, aos quais podem sintonizar um número de objetos igual às suas Energias Celestiais. O tablet tem um cabo fino, de 15 cm, que deve tocar o objeto sintonizado antes de poder rastreá-lo. Todos os benefícios e restrições das sintonias se aplicam igualmente a esses objetos.

Calabins

Vapula não permite Calabins em suas fileiras! Seus campos entrópicos destrutivos e imprevisíveis geram caos em seus experimentos.

Habbalah (parcialmente restrito)

Vapula concede a seus Habbalah anéis do humor que mudam de cor para refletir o estado emocional da pessoa mais próxima. Esses demônios podem aplicar sua ressonância a pessoas que estiverem experimentando sentimentos fortes, fechando o circuito ao redor das emoções do alvo e criando um loop, atordoando a vítima por um número de rodadas igual ao dígito verificador do teste de ressonância. Tentativas fracassadas não têm repercussão.

(O aprimoramento da ressonância não pode ser comprado por outros Bandos.)

Lilins (parcialmente restrito)

As Lilins de Vapula são as hackers e engenheiras sociais definitivas. Elas *adicionam* suas Energias Celestiais a qualquer teste de Operação de Computadores . . . e a quaisquer testes de sua ressonância contra um alvo com inclinações científicas ou técnicas.

(O bônus de ressonância não pode ser comprado por outros Bandos.)

Shedins

Vapula concede a cada um de seus Shedins um laptop (que não exige carga e tem uma conexão de internet de alta velocidade) que pode ser usado como veste livremente quando um hospedeiro não estiver disponível. O Shedim *adiciona* suas Energias Celestiais a qualquer tentativa de possuir alguém que usar o laptop enquanto ele estiver dentro dele. Qualquer celestial com a habilidade de possessão (por ressonância ou Canção) pode usar o artefato como hospedeiro e receber esse bônus.

Impuditas (parcialmente restrito)

Os Impuditas de Vapula são grandes baterias de Essência. Eles podem armazenar o dobro de Essência que uma criatura com o mesmo número de Energias! Um Impudita que serve à Tecnologia tem um par de óculos que lhe permite ver a Essência ao seu redor. Ele pode medir a Essência em qualquer pessoa a uma distância igual às suas Energias Celestiais x 30cm.

(A habilidade de armazenar Essência adicional não pode ser comprada por outros Bandos.)

Sintonias de Servidor

Invenção

Esta habilidade cria temporariamente uma relíquia imbuída de uma ou duas habilidades. Ela deve ser carregada com a Essência do usuário; se ele não tiver o bastante, em vez disso, a relíquia amaldiçoada pode causar 5 pontos de dano celestial ao usuário para cada ponto de Essência necessária. Se isso faria com que o usuário perdesse seu último ponto de Alma, custando a ele uma Energia, o aparelho não funciona.

O objeto com o qual o demônio está experimentando deve existir no mundo real. Com um teste de Precisão bem-sucedido, o demônio pode adicionar ao item uma ou duas Canções (ou sintonias que exijam Essência) que ele já conhece. O dígito verificador do teste de Precisão indica quantas horas o aparelho mantém os poderes.

Os poderes inseridos no objeto devem refletir seus usos mundanos. Por exemplo, um espremedor de batatas pode conceder ao usuário o Numinous Corpus Garras e Ácido; um travesseiro poderia produzir as Canções Corpórea ou Etérea dos Sonhos; um pote de hidratante pode fornecer o aspecto de juventude da Canção Corpórea da Entropia e, assim por diante.

Distinções

Cavaleiro da Combustão

Um demônio deste posto sabe determinar imediatamente a melhor maneira de operar qualquer aparelho que encontrar, concedendo um bônus de +2 em qualquer perícia que ele precisar usar em sua operação.

Inspetor

Demônios deste posto (e eles não são Inspetores de nada, apenas "Os Inspetores") podem detectar qualquer problema em um equipamento tecnológico.

Barão dos Gremlins

Os Barões de Vapula podem criar um pequeno defeito em qualquer objeto tecnológico que toquem. O objeto vai quebrar desastrosamente depois de outros 10 (*menos* as Energias Celestiais do demônio) usos. Apenas uma análise mais minuciosa (decisão do Mestre) pode perceber a falha com antecedência.

Relacionamentos

Aliados: *Ninguém*
Associados: *Baal, Nybbas, Kronos*
Hostis: *Saminga*
Inimigos: *Ninguém*

Ritos Básicos

- Trabalhar por três horas ou passar seis horas dormindo em um laboratório ou fábrica.
- Convencer alguém a testar uma nova invenção que aumentará a dependência dela na tecnologia.

Chance de Invocação: 3

Modificadores de Invocação

+1 Uma bateria usada
+2 Um brinquedo barato importado de outro país
+3 Uma banana de dinamite
+4 Uma máquina responsável por mutilar um operário na linha de montagem
+5 Uma fornalha de crematório muito utilizada
+6 Uma bomba nuclear

Inferno

Tudo se resume a isso: os humanos nascem, e eles andam por aí trombando com as coisas, até que morrem. Eles não têm muito tempo, muito sentido ou muita esperança. As chances são de viver, hoje mais do que nunca, vidas egoístas, existências diabólicas, e então o Inferno os receberá. E, caso trilhem o caminho sombrio, eu espero para seu próprio bem que o façam direito. O Mal não tem paciência com a mediocridade.

No Inferno todos podem fazer o que quiserem e, infelizmente, alguns podem ser maiores que você. Esses são os riscos que se corre quando se fica em pé a beira do abismo.

Existe um lugar de escuridão, uma discórdia que grita, constantemente reverberando pela Sinfonia. É um abcesso no reino celestial e, assim, foi legitimamente chamado de Vácuo. É uma série incontável de grutas e cavernas, descendo infinitamente e, assim, foi legitimamente chamada de Fosso. É um lugar de grande sofrimento e, assim, foi legitimamente chamado de Hades. Seus habitantes, que tem coisas maiores para se preocupar, simplesmente o chamam de Inferno.

Principados

— Papai, – sussurrou o pequeno demônio, aconchegado em sua cama — os anjos podem visitar o Inferno?

— Apenas os anjos podem ir para o Céu, – o demônio mais velho riu — mas qualquer um pode vir para o Inferno!

O Inferno é onde os demônios vivem. Ele é dividido em um grande número de Principados, desfiladeiros de tamanhos variados conectados por túneis, passarelas e portais. Cada Principado tem diversas Amarras (p. 59), lugares infernais na terra aos quais estão ligados.

Cada Principado é regido por um Príncipe Demônio, cujos súditos incluem não apenas demônios, mas incontáveis milhões de espíritos humanos – espíritos que foram atraídos para baixo depois da morte por seus atos diabólicos. Essas almas se tornam propriedade do Príncipe, cuja Palavra eles (consciente ou inconscientemente) apoiaram durante suas vidas. A viagem entre os Principados é difícil e vigiada atentamente, mesmo para demônios, embora mais para almas humanas.

O dinheiro do Inferno é, é claro, Essência. Cada demônio ou alma amaldiçoada no Inferno gera 1 Essência a cada 24 horas – não ao pôr do sol, pois o Inferno é sempre escuro. (Anjos que visitam o Inferno não recuperam Essência em momento algum.)

Dependendo do Principado, os humanos podem usar Essência para comprar qualquer coisa, de uma pausa breve em sua tortura à liberdade completa. Mas dependendo do Principado, os humanos são usados de toda maneira: como ratos de laboratório, consumidores definitivos ou combustível para as fornalhas – não muito diferente da terra, se pensar bem.

Abaddon

O domínio de Saminga é uma devastação cinza de almas humanas atemorizadas, tribos espalhadas de pessoas cujas ações em vida melhor serviram à morte. O Príncipe da Morte pouco se preocupa com seus súditos humanos, e permite que se movam livremente por seu Principado, até que precise deles.

O Coração dos Demônios

Existem lugares nas terras de cada Príncipe que são, particularmente, bem guardados – prateleiras de metal dentro de um abrigo de concreto, poços cobertos por portões fechados, salões de pedra escavada com diversos nichos. Elas contêm globos brilhantes, de pequenos pontos a bolas de basquete, que parecem com cristal brilhante e pesam muito menos do que se espera.

Mas, por Deus, não as toque; elas são os Corações dos demônios. Se pegar uma, ela vai brilhar e queimar vermelha até que a solte.

Essa é sua. Ah, mas você sabia quando a viu.

Não é bonita? Ela não te atrai mais do que tudo em seu mundo egoísta? Não importa quem você traiu, seu Coração sempre cuidará de você. Mas tome cuidado – onde quer que for, seu Príncipe pode pegar seu coração e espremê-lo . . . e, assim te encontrar.

Apenas demônios com permissão para ir à Terra têm Corações gerados para eles, para servir como sua conexão com o reino celestial. Quando um demônio ascende ao Inferno, ele sempre surge ao lado de seu Coração. Enquanto o demônio está no Inferno, seu Coração brilha como uma fornalha. Caso as Energias de um demônio sejam dispersas, seu Coração também se estilhaça.

Um Coração não pode ser movido, com exceção de seu dono ou o mestre infernal dele. Demônios são proibidos de mover seus próprios corações – a maioria dos Príncipes mantém os Corações de seus Servidores presos em jaulas de aço das quais apenas eles têm a chave.

Com um teste de Vontade, um demônio segurando seu próprio coração pode quebrá-lo, mas depois de retornar à Terra ele não será mais capaz de voltar ao Inferno sem seguir outro demônio (p. 53).

Lúcifer

O Portador da Luz, maior dos Balserafins, Lúcifer, continua um enigma. Cada Príncipe luta suas próprias batalhas pessoais contra as Hostes Celestiais, mas por fim é Aquele que Brilha que gerencia a Guerra. E ele parece estar indo muito bem.

Lúcifer não poder ser invocado; ele vai e vem conforme deseja. Mas quando surge, é sempre importante. Ele não tem tempo para jogar conversa fora, nenhuma paciência para piadas e não aprecia o ridículo. Lúcifer não tem senso de humor, mas sua risada é algo a se temer.

O Mestre deve usar Lúcifer com moderação na campanha, mas nunca se esqueça dele. O maior dos Caídos é sempre rápido para ajudar as manobras de um Príncipe quando isso lhe agrada – ou estragar um plano, caso contrário.

No centro de Abaddon está a cidadela de ossos de Saminga, para a qual seus servos arrastam almas humanas para colher Essência – assim como suas próprias Energias. Outros Príncipes veem a mineração de almas humanas como um desperdício, mas as almas em Abaddon são dele, para o que desejar.

O Príncipe dos Mortos nunca destrói uma alma de uma vez – ao invés disso, elas são capturadas e extirpadas de uma Energia, então vagam pela devastação até serem desafortunadas o bastante para serem pegas novamente. Cada uma dessas vezes, a alma perde uma Energia, é levada para um degrau anterior da escala evolucionária, assumindo uma nova forma – um macaco, um morcego ou uma coisa rastejante sem nome. O Principado de Saminga é a única fonte de animais no Inferno. Os seres imundos que infestam essa devastação são os restos de almas humanas, com todas as Energias arrancadas menos uma, tentando estupidamente evitar sua última colheita e morte final.

As Energias colhidas são enviadas de volta para a Terra, para serem ligadas a servos mortos-vivos recém-criados. Consulte a p. 192 para mais informações sobre os mortos-vivos.

O Arquivo

Responsáveis pelos registros do Inferno, os demônios de Kronos labutam para registrar os detalhes da Sinfonia, a história da Guerra e as histórias da humanidade. Eles mantêm registro da dispersão de almas nos Principados (descrito sob Hades, abaixo) e registram quais demônios receberam acesso à Terra, a serviço de seus Príncipes – ou, ao menos, aqueles que o Príncipe admite publicamente. Eles também registram quais Palavras Lúcifer achou adequadas a serem entregues. É claro, Kronos (e, provavelmente, Lúcifer) é o único que pode achar qualquer coisa no Arquivo. Mas se um demônio chamar sua atenção, o Príncipe da Sina ficará muito feliz de responder sua pergunta . . . por um preço.

Ermos de Beleth

A Torre de Beleth demarca a divisão entre o mundo dos sonhos e o Inferno. Quando um de seus demônios entra no Inferno, ele surge dentro da torre sombria de sua senhora, aos pés de uma grande escadaria. Não suba as escadas, a não ser que queira que Beleth o encontre. Se o seu caminho se cruzar ao dela e você não tiver algum progresso incrível para informar, ela o mandará de volta para a Terra, com tanta força que estarão buscando ao redor da cratera por seus chifres.

A metade de Beleth dos Ermos também serve como santuário para as divindades pagãs remanescentes e outras criaturas mitológicas. O Arcanjo Uriel "purificou" a Terra, e a metade de Blandine dos Ermos, antes de ser chamado de volta ao Paraíso. Os deuses da mitologia, sobreviventes de vários panteões, dos Astecas aos Gregos, não gostam necessariamente de Beleth. Mas ela os protegeu de Uriel, portanto muitos continuam a adicionar seu poder ao seu reino.

O Arquivo é um dos únicos lugares no Inferno de onde é possível se acessar todos os outros Principados principais. Assim como a Biblioteca de Yves, ele tem muitos portais secretos que levam para outros Principados e de volta, mas raramente ambos.

Gehenna

Gehenna, a terra do combate eterno e o domínio de Baal, é um campo de batalha em constante mudança coberto de armas e corpos. Aqueles que se recusam a lutar são mortos impiedosamente.

A Gehenna é o campo de testes para os demônios da Guerra. A luta só para quando Baal retorna ao Inferno para inspecionar suas tropas e selecionar novas forças para a Terra, a partir dos lutadores mais vorazes e talentosos de seu Principado. Então o conflito começa novamente, demônios e almas amaldiçoadas igualmente desesperados para se provar ao seu mestre.

Hades

O Hades se empoleira na mão direita do Inferno, como um anel esperando ser beijado. É uma cidade vasta, estendendo-se por todo o perímetro exterior do próprio Inferno. Todas as almas que entram no Inferno devem passar pelos portões frontais do Hades, com exceção dos demônios voltando aos seus corações (consulte detalhes na p. 185).

Em pé, sobre cada um dos lados dos portões do Inferno estão dois anjos imensos, curvando-se sobre a multidão que atravessa a entrada. Servos de Dominic, eles podem encontrar almas que não pertencem ao Inferno, livrando--as da danação injusta – embora isso não aconteça com frequência. (Há muito tempo, alguns jovens Diabólicos impulsivos tentaram fazer os anjos se moverem, e o universo ensinou a esses demônios uma lição que não deve ter lhes tornado mais felizes.) Servidores de Asmodeus, Príncipe da Caça, controlam a designação das almas humanas a outros Principados.

Muitos anos atrás, Lúcifer se sentou com todos os Príncipes e criou um método injusto de distribuição de almas – mas, já que todos se sentiram injustiçados por ele, tiveram que assumir que, na verdade, deveria ser justo.

Perdição

Esta que uma vez foram as terras da Preguiça, antes de Haagenti ter devorado o Príncipe que mantinha a Palavra, foi tomada no último século por Nybbas e seus servidores. Ele e seus demônios mantêm seus súditos humanos em um estado de dormência tranquila – e eles gostam disso.

Os humanos da Perdição são completamente avessos a mudanças, fixando-se em um tipo de estímulo sensorial (uma bola, constantemente pulando; uma tela de televisão cheia de ruído branco; um peão girando eternamente). A ameaça de remover o objeto da atenção do humano é o bastante para persuadir a Essência para fora dele.

Os demônios da Perdição passam a maior parte de seu tempo em estruturas de vidro e metal que cobrem o terreno, sonhando conteúdos para os diversos empreendimen-

tos midiáticos de seu Príncipe. Este Principado faz fronteira com o reino de Vapula, Tartarus. Por sorte, ele e Nybbas se dão bem.

Shal-Mari

O reluzente Principado de Shal-Mari é comandado por Andrealphus e Haagenti, em grande parte sustentado por Kobal. Ele é organizado como uma sociedade dirigida ao consumo terreno, com uma vasta expansão de cassinos, bordéis, restaurantes e teatros, habitado por todo tipo de alma perdida.

Os demônios de Andrealphus, é claro, comandam os Bordéis, encantando a Essência para fora da alma humana com suas artimanhas diabólicas. Servidores de Haagenti, chefes de cozinha sem comparação, organizam os restaurantes e bares. Os asseclas de Kobal cuidam dos teatros – uma grande extensão de complexos cinematográficos, mostrando os Servidores do Humor Negro, tornando a humanidade miserável. Essas comédias são um dos entretenimentos mais populares de toda a pós-vida sombria.

Os cassinos ajudam a apoiar os clientes demoníacos. Os rendimentos são (supostamente) divididos igualmente entre eles.

Humanos em Shal-Mari podem fazer qualquer coisa que seus corações quiserem, desde que paguem pelo privilégio. As almas humanas de outros Principados podem, por vezes, usar Essência acumulada para comprar breves "férias" em Shal-Mari, mas seus proprietários infernais garantem que voltem logo para casa.

Morte Depois da Morte: Como Você Sofrerá no Inferno

Todo dano sofrido no reino celestial é causado diretamente à alma – quando uma alma é torturada, a integridade que une suas Energias é reduzida, e dano à Alma suficiente (p. 64) reduzirá as Energias da vítima, uma de cada vez, até que ela desapareça. Mas a dor é muito maior do que o dano real.

A vítima pode ser suspendida por suas orelhas em uma piscina de lava até o peito e não morrer – ela gostaria, mas não acontecerá. Ela pode ser espremida entre duas pequenas montanhas e apenas sentir dor. O sofredor no Inferno sente como se tivesse um corpo corpóreo, e seus tormentos realmente o machucam. Porém, o que uma vítima sente como um dia inteiro de sofrimento só lhe causa um único ponto de dano à Alma.

Se o demônio quiser arrancar sua Energia, ele pode. Mas eles sabem quanta dor uma alma pode aguentar antes de perder uma Energia. Pode levar algum tempo para se recuperar depois de nadar em um lago de fogo, mas ele se recuperará. É claro, um Príncipe pode matar uma alma dentro de seu Principado, caso queira, apenas levantando uma garra, mas o Inferno não mereceria sua reputação de sofrimento eterno.

O Idioma Celestial Sombrio

Um dos primeiros dilemas que os anjos Caídos originais enfrentaram era o que fazer com seu idioma. O único idioma que conheciam, a fala divina dos anjos, era incapaz de expressar inverdades – para demônios, isso não iria funcionar.

Através dos milênios, os diabólicos dobraram e quebraram o idioma perfeito de tantas maneiras que os anjos mal o reconhecem – tal como os americanos fizeram ao inglês. Ao contrário do idioma divino, o idioma sombrio dos demônios pode ser falado em qualquer forma, corpórea ou celestial. E, ainda que demônios possam falar o idioma divino, anjos não conseguem entender nada da fala distorcida do idioma diabólico, embora possam identificar o que é.

Sheol

Sheol é construído ao redor da base do único vulcão do Inferno, cujo fluxo de lava torrencial sustenta os infames Lagos do Inferno. No Principado de Sheol, os demônios que servem Belial são imunes ao calor e ao fogo.

Belial prende espíritos humanos nas chamas, torturando a Essência para fora deles. Uma vez que os humanos desistem de sua Essência diária, é permitido que saiam das chamas.

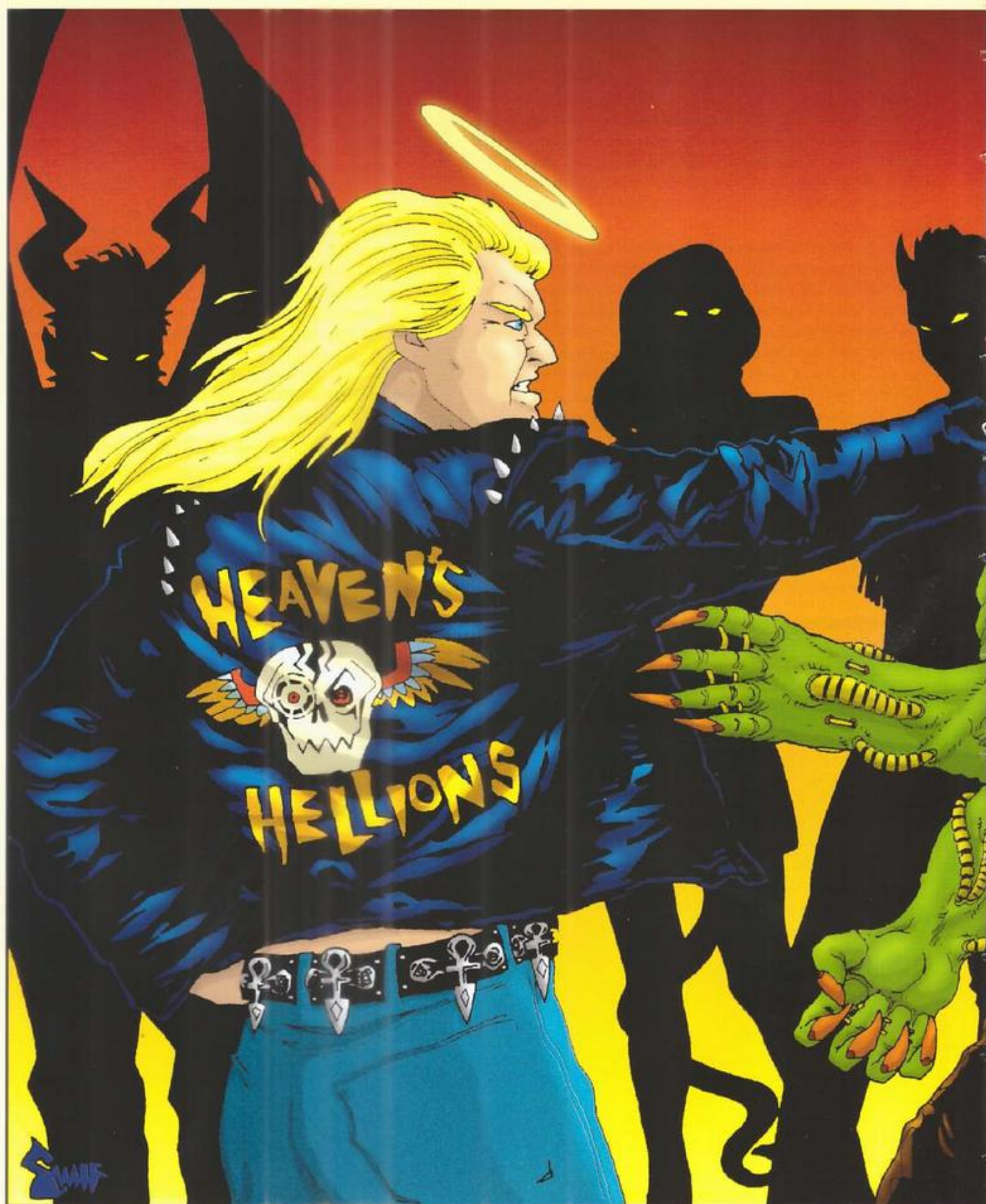
Estígia

Este labirinto frio e úmido de catacumbas, centrado ao redor das cortes gêmeas de Malphas e Valefor, é o lar dos que se autoflagelam, os desleais e os ladrões, todos os quais persuadem a Essência um do outro na esperança de comprar a liberdade das passagens eternas desse Principado. Infelizmente, não há saída – com exceção da servidão a um dos dois príncipes de Estígia.

Tartarus

Para aqueles que não conseguem fazer nada no Inferno até que tenham sido torturados um pouco, existe o Tartarus. Ele é comandado por Vapula, Príncipe Demônio da Tecnologia, que faz experimentos em seus encarregados humanos (os beta-testers definitivos) antes de introduzir suas invenções amaldiçoadas no reino corpóreo.

É um emaranhado de vergalhões animados, crescendo como trepadeiras, pontilhados com derramamentos tóxicos e projetos de construção inacabados. Vapula gosta do lugar assim, e qualquer combinação aleatória de partes pode inspirar um novo projeto. Este Principado tem uma passagem para Perdição tão larga que é quase impossível de ser patrulhada. Por sorte, as máquinas infernais de Vapula vigiam a área, lidando duramente com fugitivos.

HEAVEN'S
HELLIONS

A Composição

Livro III

A suprema lei dos anjos,
Entregar-se à cada instinto da alma
Lá onde lei, vida, alegria, impulso são um só!

— Robert Browning

ELENCO DE APOIO

Anjos e demônios não são os únicos lutadores nesta Guerra. Esta seção foca em outros tipos de personagens, alguns sagrados e alguns profanos. Todas estas criaturas, de espíritos a Soldados, dariam excelentes servos para um personagem celestial. Veja Criação de Personagens (p. 27), para calcular seus custos em pontos.

Ao final desta seção existem oito exemplos de personagens celestiais – quatro anjos e quatro demônios – que poderiam entrar em um jogo de ***In Nomine***. Alguns deles são bons "personagens iniciantes", exemplos de construção de personagens sólidos, enquanto Orc e Lynoure são seres Presos à Palavra, de um nível muito maior que um personagem iniciante médio. Aqueles que já leram "Um Sonho Brilhante" e "Um Sonho Obscuro", os contos que abrem o livro, podem reconhecer alguns rostos.

SOLDADOS

Soldados já foram pessoas comuns, mas eles aprenderam sobre a Guerra, ou foram recrutados e se juntaram a ela. Um soldado serve conscientemente a um anjo ou demônio. Mas eles não sabem de tudo – só o suficiente para se meterem em encrencas. Soldados de Deus servem a anjos . . . Soldados do Inferno são seu equivalente infernal.

Soldados começam com 6 Energias e sabem como controlar o uso de Essência (p. 46). Eles podem aprender e utilizar Canções. Em jogo, eles podem ser tanto servos quanto personagens dos jogadores.

Apesar do nome, nem todos os Soldados lutam na linha de frente. Muitos são ajudantes, espiões e tropas de apoio para os guerreiros celestiais a quem servem. Mas alguns realmente pegam suas espadas, ou suas pistolas .45, ou suas navalhas . . . e buscam o inimigo odiado.

Soldados de Deus

Soldados de Deus juraram lutar contra os Diabólicos e seus servos em qualquer frente, independentemente das consequências para si mesmos. Alguns – como os Purificadores, que trabalham do Vaticano – pertencem a organizações, enquanto outros operam sozinhos, sob a orientação de um anjo.

Soldados têm a vantagem de serem humanos, seres que vivem e respiram. Suas ações não causam perturbações na Sinfonia, exceto quando usam Essência.

Soldados do Inferno

Soldados do Inferno muitas vezes vendem suas almas por remunerações sombrias; literalmente. Alguns servem ao Mal por recompensas mundanas, alguns esperam se tornar demônios no pós-vida. Alguns são tão egoístas e malignos quanto qualquer demônio e consideram o trabalho sua própria recompensa. O típico Soldado do Inferno trabalha em pequenas gangues, supervisionadas por um demônio. Mas existem muitos loucos solitários e algumas organizações surpreendentemente grandes que são controladas pelos infernais.

Demônios raramente restringem ajuda mundana a seus servos, mas podem ser mais mesquinhos quanto à ajuda sobrenatural. Eles não gostam de ver mortais ficando muito poderosos. Em particular, um Soldado do Inferno que aprenda quaisquer Canções, exceto as Corpóreas (sim, existem caminhos, mas não estão abertos a Soldados iniciantes), ou que obtém sua 8ª Energia, provavelmente se tornará um alvo dos seus antigos mentores.

ESPÍRITOS ETÉREOS

Existem muitos tipos de espíritos etéreos, de deuses nórdicos sobreviventes a almas humanas. A maioria vive nos Ermos Distantes, raramente abandonando suas fortalezas de sonhos. Os menores servem aos maiores; alguns dos maiores servem a Beleth, da boca para fora, mas poucos lutariam por ela.

Animais

Animais podem entrar no jogo como servos, hospedeiros ou oponentes. Aqui estão alguns dos mais comuns.

A listagem começa com os tipos de Energias que compõe um indivíduo típico e a que características cada tipo de Energia é mais dedicada. Por exemplo, a Energia Corpórea de um cão pequeno é mais dedicada à Força (dando Força 2 ou 3 e Agilidade 2 ou 1). Lembre-se que uma característica só pode ser 0 se não há nenhuma Energia correspondente. Uma notação zero para um tipo de Energia não significa que aquela espécie de animal não possa ter essa Energia – apenas que não é habitual.

As Perícias funcionam exatamente como para os humanos, exceto que um animal pode ter seu nível de perícia superior a 6. Depois da perícia Luta, é indicado o modificador de Poder da criatura (para quando ela atinge) e seu valor de Proteção (para quando ela é atingida). Note que criaturas pequenas têm um índice de Proteção negativo!

Ao criar um servo animal, um jogador pode variar suas estatísticas dentro de níveis razoáveis (diminuindo Luta e aumentando Rastrear, por exemplo, para transformar o cão grande genérico em um cão de caça).

Gato

1 Corpórea (Ag), 0 Etérea, 1 Celestial (Per). Escalada/6, Esquiva/5, Luta/6 (Poder -3, Proteção -1), Furtividade/8. Corre 10 x Agilidade.

Gatos são comuns como familiares e companheiros e presentes em grandes quantidades em qualquer cidade para servirem a um Kyriotete. Ligeiros e silenciosos, gatos podem arranhar muito um inimigo, mas raramente podem causar dano real.

Cão

Cão pequeno: 1 Corpórea (For), 1 Etérea (Int), 0 Celestial. Esquiva/4, Luta/5 (Poder -1), Furtividade/4, Natação/5, Rastrear /4. Corre 10 x Agilidade.

Cão grande: 3 Corpóreas (For), 1 Etérea (Int), 0 Celestial. Esquiva/4, Luta/6 (Poder +2), Furtividade/4, Natação/5, Rastrear /4. Corre 10 x Agilidade.

Há cães de todos os tamanhos e temperamentos; a maioria deles cai entre os extremos listados acima. Os pequenos são imperceptíveis e inofensivos. Os grandes podem ser bem ameaçadores.

Enxame de Insetos

1 Corpórea por enxame; 0 Etérea; 0 Celestial.

Luta/6 (Poder 1). Insetos rastejantes se movem apenas alguns metros por turno e sempre são considerados silenciosos. Enxames voadores percorrem pelo menos 10 metros por turno; podem voar até 30 metros por turno, se controlados por uma inteligência. Eles não podem se mover silenciosamente; sempre existe um zumbido.

Cada Energia Corpórea de vida em insetos minúsculos (como abelhas ou formigas) é considerada um "enxame" de 30 insetos. Podem penetrar nas menores fendas e, geralmente, passam despercebidos. Insetos comuns não incomodam muito um humano, mas alguns têm venenos doloridos. Um ataque corpo a corpo vai matar apenas 1 inseto para cada ponto de dano causado. Efeitos de área (como chamas) danificam o enxame inteiro. Apenas os Kyriotetes de Jordi podem se manifestar como insetos.

Lobo

2 Corpórea (For), 1 Etérea (Int), 0 Celestial.

Esquiva/6, Luta/8 (Poder +2), Furtividade/4, Natação/3, Rastrear/7. Corre 12 x Agilidade.

Lobos ficam muito infelizes quando privados de lugares selvagens e da companhia de sua própria espécie.

Raramente um espírito livre se torna, de fato, um servo de um anjo ou demônio, mas uma aliança menos formal com espíritos etéreos é possível – mas, por enquanto, deixaremos ao Mestre introduzi-las como desejar.

Espíritos Celestiais

Espíritos celestiais são criados por energias divinas ou infernais e podem crescer em poder para se tornarem anjos e demônios.

A maioria dos espíritos não é presa a vestes corpóreas – eles andam através da matéria do mundo corpóreo. Sem vestes, eles precisam de um teste de Percepção para serem vistos. Familiares são uma exceção; embora possam tomar forma celestial, eles normalmente passam o tempo numa veste animal.

Espíritos Celestiais nunca são mandados à Terra sem um propósito específico – tanto para servir a um anjo ou demônio, quanto para ajudar ou prejudicar uma pessoa específica (ou objeto, ou lugar). Eles precisam realizar seu dever para manterem sua conexão no reino corpóreo. Se um espírito é impedido de atuar em sua função, sua alma será puxada de volta para o reino celestial de onde veio. Eles não podem retornar ao reino celestial por conta própria.

Espíritos são construídos com 3 a 8 Energias. Espíritos celestiais podem aprender quaisquer Canções que seu Superior aprovar. Eles podem adquirir quaisquer sintonias que refletem o ser ao qual servem, mas não podem receber distinções. Por exemplo, um lenita (veja abaixo) servindo um anjo de David pode adquirir a sintonia Elohim das Pedras que lhe dá senso de direção.

Espíritos que perseveram podem reunir poderes adicionais por si próprios – e Energias adicionais. Um celestial precisa apenas de 7 Energias para se tornar um demônio, mas precisará de 9 Energias para se tornar um anjo (Lúcifer dá preferência a quantidade em vez de qualidade). O Coro ou Bando ao qual o novo celestial pertence deve refletir os tipos de sintonias que ele escolheu ou a forma com que ele cumpriu melhor seus deveres.

Familiares

Um familiar é um espírito com veste corpórea – geralmente de um animal pequeno como um cão ou gato. Outras formas comuns para familiares são morcegos, ratos, lobos e corujas. Lenitas, diabretes e gremlins podem todos ser familiares, mas um lenita ou pequeno demônio no plano corpóreo não precisa ser um familiar, mesmo em uma veste! Um familiar é sempre servo de alguém (p. 45). Desobedecer seu mestre gera dissonância para o familiar. A dissonância reduz sua Vontade para resistir às instruções de seu mestre.

Se a veste de um familiar morre, ele irá para o Limbo, em Trauma. Seu mestre pode, é claro, enviar-lhe essência para ajudá-lo a reconstruir sua veste no Limbo.

O mestre de um familiar pode usar seu assecla como um relicário vivo, um reservatório externo de Essência, movendo as energias do universo de um lado para outro de acordo com sua necessidade. Isso pode ser usado para abastecer um anjo ou demônio em momentos de falta de sorte.

Além disso, mestres demoníacos podem forçar temporariamente sua Discórdia em seus familiares, brevemente aliviando-se de seus problemas, impondo-os aos seus servos. Se um demônio tem estigmas, por exemplo, seu familiar pode ser visto deixando pegadas minúsculas de sangue. Isso pode ser feito uma vez por dia, com apenas uma Discórdia, por um número de horas igual à Vontade do demônio *menos* o nível da Discórdia. Não é de se admirar que criaturas como o Príncipe Haagenti, que trabalhou duro para deixar o status de familiar, sejam cheias de rancor.

Um familiar precisa adquirir uma veste animal (p. 48). Ele parecerá uma criatura normal de sua espécie, mas será capaz de falar. A maioria dos familiares, é claro, está estritamente instruída a manter a boca fechada perto de mundanos.

Gremlins

Gremlins são mandados para a Terra para estragar os trabalhos da humanidade. Eles se deleitam em quebrar ou desfigurar cada trabalho feito por mãos humanas – desde colocar açúcar num tanque de combustível até grafitar uma parede. Gremlins, quando podem ser avistados em sua forma celestial, aparecem como pequenos demônios alados disformes – criaturas dignas de pena.

Esses espíritos podem conhecer as seguintes Canções: Entropia, Movimento, Trovão e qualquer Numinous Corpus. Se gremlins evoluírem para demônios completos, eles se tornam Balserafins, Calabins ou Habbalah.

Diabretes

Os Diabretes tornam as vidas humanas miseráveis, utilizando-se de métodos mesquinhos e irritantes. Eles acabam com a bateria do controle remoto; escondem as chaves do carro na almofada; derrubam vidro das prateleiras e furam diafragmas. Eles se parecem com humanos em miniatura, com chifres vestigiais e caudas.

Esses espíritos podem conhecer quaisquer das seguintes Canções: Sonhos, Forma, Luz, Movimento e Possessão. Se evoluírem para demônios completos, eles se tornam Gênios, Shedins ou Impuditas.

Lenitas

Lenitas são espíritos angelicais, ajudantes e curandeiros da humanidade. Eles deixam comida para os pobres, realizam pequenos milagres de cura e encontram as chaves do carro nas almofadas, substituindo-as por moedas. Suas formas celestiais parecem fadinhas que cabem na palma da mão. Quanto mais Energias um lenita tiver, maior ele parecerá.

Esses espíritos podem conhecer as Canções de Sonhos, da Harmonia, Cura, Luz ou Movimento. Se eles ascenderem à estatura divina completa, podem se tornar anjos de qualquer Coro, dependendo de como eles melhor serviram à Sinfonia em sua atribuição anterior.

Mortos-Vivos

Quando um humano oferece sua alma ao mal, a ilusão de imortalidade está no topo da lista de coisas que eles querem em retorno. Vários Soldados do Inferno, mais cedo ou mais tarde, pedem para se tornar poderosos mortos-vivos que não envelhecem. Eles ganham a habilidade de aprender e utilizar Canções Celestiais. Os demônios ficam felizes em conceder. Existe uma pegadinha, é claro.

Ironicamente, os Servidores de Saminga, Príncipe da Morte, são os melhores praticantes da perigosa arte de estender a vida humana, mas mesmo depois de milhares de anos de prática, seus métodos são imperfeitos. Mas quando eles conseguem, o novo ser morto-vivo se torna um novo servo poderoso para o exército da escuridão, porém a um custo terrível para o próprio servo.

Uma vez morto-vivo, a única coisa que mantém as Energias da alma negra inteiras é sua carne corpórea. Mortos-vivos não necessitam da manutenção básica de vestes humanas, como comer, beber e dormir – embora possam fazer quaisquer dessas coisas se quiserem. Eles nem mesmo envelhecem normalmente. Mas se a veste do morto-vivo for destruída, a alma também se vai. É uma condição de sua servidão que sejam avisados disto de antemão, mas eles raramente dão atenção, pois estão mais focados na promessa de poder do que no preço.

Anjos abominam os mortos que andam – e acham particularmente repugnante que os mortos-vivos não causem nenhum distúrbio na Sinfonia com seu trabalho.

Múmias

Se tudo der certo na missa negra, então a alma do suplicante humano é atada permanentemente a sua forma corpórea. Isso cria uma múmia, uma criatura morta-viva potente e perturbadora que pode se passar por humana – com uma Energia extra, trazida do Principado de Saminga.

A Energia adicional pode ser Corpórea, Etérea ou Celestial, dando ao personagem outros 4 pontos para distribuir entre as características correspondentes. Ele também recebe o equivalente a 10 pontos de personagem para comprar habilidades disponíveis aos demônios de Saminga e/ou ao Príncipe para quem trabalha. Uma múmia típica tem Numinous Corpus em nível 3 ou 4 e duas Canções, embora ele também possa escolher alguma sintonia. Durante sua criação, algumas múmias aceitam um pouco de Discórdia para ganhar poderes adicionais.

Múmias geram 1 ponto de Essência a cada pôr do sol. Algumas múmias realmente antigas desenvolvem seus próprios Ritos especializados para recuperar Essência. Durante a criação de personagem, o Mestre pode conceder à múmia um Rito que regenera 1 Essência, por 3 pontos.

Vampiros

Cerca de metade das vezes, as coisas saem erradas e a Energia vinda do Inferno não consegue se unir corretamente. Isso é um problema, já que mais esforço é preciso para impedir que as Energias do novo morto-vivo se esvaiam completamente. Isso pode ser contornado impondo, rapidamente, Discórdia sobre a alma infeliz. Assim se cria um vampiro.

Crie um vampiro como uma múmia, mas com apenas 5 Energias. Ele também recebe o equivalente a 10 pontos de personagem para comprar habilidades demoníacas. Adicione a Discórdia de Vulnerabilidade/3 (Luz do Sol) e pelo menos 3 níveis de Necessidade (como sangue). Se o vampiro consegue suprir sua necessidade todos os dias antes do sol se pôr, ele regenerará 1 Essência ao cair da noite.

Zumbis

E então, outras vezes, as coisas saem *realmente* erradas e a alma do servo morto-vivo se reduz a 4 ou às vezes até mesmo 3 Energias antes que o dano possa ser reparado. Zumbis não têm nenhuma Energia Celestial. Eles raramente têm Energias Etéreas e, portanto, não são muito espertos. Eles mantêm suas Energias Corpóreas e não têm problemas em machucar qualquer coisa que esteja ao seu alcance. Um zumbi não machucará seu mestre ou os aliados de seu mestre. Sem Vontade, ele seguirá todas as ordens (então não há motivos para comprar um Zumbi como mais que um servo de nível 1).

Zumbis têm 3 níveis de uma Necessidade (sangue, cérebro, etc.) e 1 Numinous Corpus igual às suas Energias Corpóreas. Eles podem usar quaisquer perícias que possuírem e podem até mesmo usar Canções Corpóreas.

Nem todos os zumbis são múmias que fracassaram. Os servidores de Saminga podem transformar qualquer cadáver recente em um zumbi (p. 178). Este tipo de zumbi não tem nada da antiga alma que habitava o corpo, mas mantém as memórias!

Zumbis não duram muito. As maldições designadas para impedir que a alma escapasse do corpo também deveriam dar suporte para que a veste pudesse manter sua condição de morto-vivo. Todo amanhecer, o zumbi sofre 1 ponto de dano, a menos que tenha satisfeito sua Necessidade desde o último amanhecer . . . e zumbis não se curam. A Canção Corpórea de Cura pode ajudá-los, mas poucos zumbis valem a perda de Essência.

Anjos

Ismael

Elohim Servidor dos Sonhos

Energias Corpóreas – 2	Força 5	Agilidade 3
Energias Etéreas – 4	Inteligência 7	Precisão 9
Energias Celestiais – 3	Vontade 5	Percepção 7

Vestes: Humano/1, Cão/1

Perícias: Arremesso/1, Esquiva/2, Savoir-Faire/2

Canções: Sonhos (Etérea/6, Celestial/6); Encanto (Celestial/3).

Sintonias: Elohim dos Sonhos, Caminhar nos Sonhos.

Ismael é um dos Servidores recém-favorecidos de Blandine. Ele tipicamente usa sua veste humana – um homem alto de aparência um tanto séria, vestido com roupas amarrotadas dos anos 20. Ele mantém um olhar sonolento em seu rosto, balanceado por um brilho em seus olhos quase fechados.

Blandine o manteve guardando os sonhos de uma variedade de crianças, a maioria na escola primária, e ele tem tido sorte, até então. Neste ano em que tem estado na Terra, ele ainda não trombou com um demônio. Espíritos, sim – demônios, não. Porém, ele tem seguido o rastro de um de-

mônio de verdade há algum tempo e acha que está se aproximando dele. E quanto mais perto ele chega do mal, maior ele parece ser. Ismael tem contido seu medo até agora, mas seu medo de ter medo está crescendo.

Ele tem uma amiga, uma serva de Gabriel, que anda de cidade em cidade ajudando a limpar os servos dos Diabólicos, e ele espera unir-se a ela antes de realmente cruzar com sua presa.

Ismael é um personagem inicial balanceado, exatamente da forma em que é apresentado.

Nicole

Mercuriana Servidora do Fogo

Energias Corpóreas – 3	Força 6	Agilidade 6
Energias Etéreas – 3	Inteligência 7	Precisão 5
Energias Celestiais – 3	Vontade 5	Percepção 7

Veste: Humano/3 (Carisma +2)

Servo: Humano/2, Status 2

Perícias: Esquiva/2, Lábia/2, Arma de Distância/1

Canções: Encanto (Celestial/4), Cura (Corpórea/3, Celestial/1), Movimento (Etérea/4), Forma (Celestial/4)

Artefatos: Pistola Sagrada/1, 3 Balas Sagradas

Sintonias: Mercuriana do Fogo, Rito Especial – Dança (de Novalis)

Nicole está, em uma palavra, furiosa. Se uma aventura for iniciada pela ação de "Um Sonho Brilhante", ela não permitirá que nada fique entre ela e o cadáver de Marcus. Seu único objetivo na vida é derrubá-lo. Se os PdJ forem anjos, ela tentará persuadi-los a se juntar à caçada e, mesmo que ela saiba que outros celestiais estão atrás dele por outras razões, ela não dirá nada.

Demorará um pouco até que ela retorne às graças de Gabriel. Aceitar aquele rito de Novalis não ajudou, mas encontrar *A Pintura Sanguínea* (p. 197) e terminar o trabalho que ela iniciou pode ser o primeiro passo para acertar as coisas.

Nicole é, basicamente, um personagem iniciante balanceado, seus Artefatos e seu rito especial de Novalis são adições.

Orc

O Anjo das Redes

Kyriotete Mestre das Máquinas

Energias Corpóreas – 5	Força 8	Agilidade 12
Energias Etéreas – 6	Inteligência 12	Precisão 12
Energias Celestiais – 5	Vontade 10	Percepção 10

Canções: Atração (Corpórea/1, Celestial/4), Forma (Celestial/4), Cura (Corpórea/6, Celestial/3), Movimento (Corpórea/3, Celestial/6), Proteção (Celestial/4), Línguas (Corpórea/4), Trovão (Corpórea/4)

Perícias: Operação de Computadores/6, Esquiva/6, Eletrônica/6, Idiomas (Inglês/4, Finlandês/5, Alemão/3), Rastrear/5 (seu terreno familiar é a internet)

Artefatos: Um velho manual de Unix (com a figura de um demônio na capa!) que concede Operação de Computadores/6; uma caneta esferográfica de 4 cores que é um Relicário/6.

Sintonias: *Todas* as sintonias do Coro de Jean, Gerador, Mestre das Máquinas, o Anjo das Redes (Palavra).

Ritos Especiais: Como Anjo das Redes, Orc ganha 1 Essência quando dorme em uma sala de computadores bem conectada (o que seu hospedeiro faz com frequência) ou quando cria uma página na Internet.

Orc é um servo terreno de Jean, de poder moderado, mas crescente. Ele está ajudando a humanidade a desenvolver sua tecnologia nascente de redes de computadores. Após várias décadas de trabalho duro e bem-sucedido, ele recebeu uma Palavra por seus esforços. Sua base é na Finlândia, na vanguarda do desenvolvimento da rede, mas ele pode aparecer instantaneamente em qualquer lugar do mundo . . . desde que a rede esteja conectada.

Espreitando laboratórios de computação em universidades, Orc encontrou um pequeno grupo de estudantes de programação que não se importam em serem possuídos por um anjo, mesmo por diversos dias. Com 16 Energias, ele pode possuir três pessoas por vez, multiplicando seus esforços como hacker. Quando tem tempo, ele faz os deveres escolares para eles. (Tudo o que eles lembram é: ir ao laboratório de computação e sentar num terminal; de repente, já se passaram dias e toda a sua programação está terminada. Eles culpam o excesso de café.)

Como qualquer Kyriotete de Jean, ele pode possuir um computador; uma vez dentro, sua Palavra lhe concede habilidades especiais. Ele pode viajar, instantaneamente, daquela máquina para qualquer outra com a qual consiga se conectar, em qualquer lugar do mundo; isso custa 3 Essências. Enquanto dentro do computador, ele também tem acesso a qualquer informação contida na máquina, ignorando qualquer proteção com senha. Se a informação estiver criptografada, ele precisa jogar a perícia Operação de Computadores com auxílio de Essência para decifrá-la.

Amigável, mas pouco socializado, Orc fica feliz em ajudar outros anjos em tempos de real necessidade, mas ele está tão ocupado com seus projetos pessoais que é difícil chamar sua atenção.

Orc é um personagem bem desenvolvido. Alguns anjos podem ser designados para trabalhar para ele (se esse for o caso, eles podem ter seus Ritos). Orc não é, nem de perto, um patrono tão potente quanto um Arcanjo, é claro, mas é mais fácil de contatá-lo — o personagem poderia, provavelmente, só mandar um e-mail.

Tariel

Querubim Amigo da Guerra

Energias Corpóreas – 4	Força 9	Agilidade 7
Energias Etéreas – 2	Inteligência 3	Precisão 5
Energias Celestiais – 4	Vontade 7	Percepção 9

Veste: Nenhuma (perdida em combate)
Perícias: Esquiva/5, Condução/3, Luta/2, Arma Leve (Faca)/4
Canções: Entropia (Celestial/4), Proteção (Corpórea/4)
Dissonância: 1

Sintonias: Querubim da Guerra, Proficiência (Faca), Amigo dos Lutadores

O Arcanjo Miguel adora lutadores. Tariel, um chutador de bundas notório, permitiu-se ser enganado por Charlie e Marcus, e perdeu a Pintura Sanguínea – mas ele é valioso para Miguel. Ele já superou seu Trauma e não ficará muito tempo no Céu antes de receber uma nova veste e ser mandado de volta.

Ele não tem ordens imediatas, além de proteger sua carga: Patrícia. Miguel o atribuiu para ela poucos meses atrás, mas nunca lhe contou porque ela era tão importante. Não sendo um anjo questionador, Tariel quer se focar em seu trabalho, em vez de ser arrastado para alguma perseguição louca atrás dos demônios que o derrubaram – mas se eles aparecerem, ele ficará feliz com uma revanche. Se personagens angelicais vierem para a cidade, ele ficará mais que feliz em ajudá-los, desde que possa levar Patrícia junto.

Tariel é um personagem pouco desenvolvido que teve um pouco de azar. Ele pode ser usado como está como um PdM, ou pode receber uma Veste/3, perder sua dissonância, perder a Proficiência e perder a distinção de Amigo e seria um personagem inicial sólido.

Demônios

Adam

Balserafim Cavaleiro da Gula

Energias Corpóreas – 2	Força 4	Agilidade 4
Energias Etéreas – 3	Inteligência 7	Precisão 5
Energias Celestiais – 4	Vontade 9	Percepção 7

Veste: Humano/2 (Carisma +1)
Canções: Encanto (Corpórea/6), Presas/6
Perícias: Eletrônica/1, Expressar Emoções/1, Lábia/4

Sintonias: Balserafim da Gula, Consumir, Devorar, Cavaleiro dos Banquetes
Discórdia: Preguiça/3

Como a única pessoa que recebeu o que realmente merecia em "Um Sonho Obscuro", pode-se assumir que Adam está loucamente cavando seu caminho de volta para a Terra, ansioso para resolver as coisas com Sabrina e ficar quites com Marcus e Nicole. Seu único problema real é sua Discórdia. Ele tem o péssimo hábito de levar o crédito pelo trabalho dos outros. Isso pode ficar no caminho de sua vingança, mas Adam tem uma Vontade razoavelmente forte. Ele vai se virar.

Haagenti não ficou satisfeito com o desempenho de Adam – ele poderia, facilmente, ser mandado para trabalhar com um PdJ que também sirva à Gula, num papel de apoio. Mas, se ele ouvir que Nicole ou Marcus estão por perto, usará todo seu poder como Balserafim para tramar um confronto com eles (pelo qual, é claro, ele roubará o crédito). Jogadores que leram o conto deveriam ser cautelosos ao ouvir seus conselhos.

Mas Adam ainda tem alguns truques sobrando. Além de Nicole que – com certeza não vai tirar proveito dessa informação – ele é a única pessoa que sabe como a obra de arte de Rudolph Sorenson seria capaz de criar uma Amarra infernal. E essa certamente é uma forma de ser notado por um Príncipe; talvez os PdJ possam persuadi-lo a terminar o trabalho.

Com a distinção de Cavaleiro removida, Adam seria um personagem iniciante válido, embora escolher duas sintonias, em vez de algumas Canções, certamente faça dele um verdadeiro especialista. Ele aceitou 3 níveis de Discórdia por 9 pontos adicionais de personagem.

Lynoure

Demônio das Formas Sombrias
Gênio Baronesa dos Pesadelos

Energias Corpóreas – 4	Força 6	Agilidade 10
Energias Etéreas – 4	Inteligência 7	Precisão 9
Energias Celestiais – 5	Vontade 11	Percepção 9

Veste: Humano/5 (Carisma +2); Gato/5

Canções: Sonhos (Corpórea/4, Etérea/3, Celestial/6), Forma (Etérea/5), Luz (Etérea/6), Possessão (Celestial/4), Asas/5

Perícias: Detecção de Mentiras/5, Esquiva/4, Expressar Emoções/4, Savoir-Faire/2, Rastrear/6 (pelos Ermos)

Sintonias: Gênio dos Pesadelos, Caminhar nos Sonhos, Baronesa dos Gritos, o Demônio das Formas Sombrias (Palavra)

Rito Especial: Lynoure pode roubar Essência de uma vítima aterrorizando-a, como descrito abaixo.

Uma linda e jovem mulher de cabelos vermelhos, o Demônio das Formas Sombrias é uma das Servidoras preferidas de Beleth. Sua Palavra concede o poder de enfeitiçar sua vítima, alguém com quem ela já esteja sintonizada. Enquanto a mente da vítima deriva para o sono, ela pode fazer um teste de Vontade para paralisá-la no lugar, incapaz de fazer qualquer som. Ela pode estar a até três quarteirões de distância. A vítima pode resistir com um teste de Vontade.

Após imobilizar sua vítima, Lynoure pode se manifestar no aposento, na forma de sombras projetadas nas paredes, a partir de uma janela ou a porta aberta de um armário. Ela não pode se manifestar em um quarto com janelas opacas e com armários fechados.

Se não for perturbada por uma hora completa, Lynoure roubará toda e qualquer Essência presente na vítima; que ficará acordada pelo resto da noite com medo e sofrerá 2 Pontos de Alma de dano. Se a vítima não tiver nenhuma Essência, Lynoure ainda assim recebe 1 ponto de Essência de algum lugar da Sinfonia, uma vez que aterrorizar pessoas no escuro também é seu próprio Rito.

Ela particularmente adora ameaçar crianças e, ao fazê-lo, recentemente chamou a atenção de Ismael, um Servidor de Blandine (acima). Lynoure sabe disso e tem trazido o anjo para cada vez mais perto, com uma criança por vez, deixando mensagens para ele com cada vítima. Se Ismael decidir confrontá-la sozinho, Lynoure provavelmente vai acabar com ele – se ela não se afeiçoar por ele primeiro.

Lynoure é uma personagem desenvolvida, adequada como patrona, rival ou adversária. Como uma serva de Beleth Presa à Palavra, ela provavelmente tem bastante domínio sobre os Ermos; talvez exista mais sobre Lynoure do que os olhos enxergam.

Marcus

Impudita Servidor da Morte

Energias Corpóreas – 2	Força 6	Agilidade 2
Energias Etéreas – 3	Inteligência 9	Precisão 3
Energias Celestiais – 4	Vontade 12	Percepção 4

Veste: Humano/1

Servo: Gato Zumbi (como *Gato*, p. 191, e a sintonia Zumbi: Necessidade diária de uma lasca de osso humano, 2 Energias Corpóreas e Numinous Corpus Garras/2)

Canções: Forma (Celestial/4); Possessão (Celestial/5), Proteção (Celestial/4), Asas/2

Perícias: Esquiva/1, Lábia/1, Sedução/1

Artefato: A Pintura Sanguínea

Sintonias: Impudita da Morte, Habbalah da Morte, Zumbi, Revivificação

Marcus, o narrador de "Um Sonho Obscuro", é um caso à parte. Ele tem estado por aí há bastante tempo, mas só recentemente retornou à Terra a serviço de Saminga. Sozinho ele traiu todo mundo, incluindo seu amigo Charlie, só para salvar seu couro miserável e marcar alguns pontos com seu Príncipe.

O que ele precisa agora é sair da cidade. Para ser mais específico, ele poderia muito bem aparecer na cidade dos PdJ procurando um lugar para se esconder. Ele estaria disposto a fazer qualquer coisa para não precisar se confrontar com Adam e Sabrina – exceto trair seu mestre, o ser a quem ele mais teme no mundo. (Charlie não tem como saber que Marcus armou para ele ser alvo daquele ataque Malakim imaginário, e ele sabe que não deve acreditar em tudo o que Adam e Sabrina dizem; então parece que Marcus se safou dessa, Charlie ainda é seu amigo.)

Se os PdJ forem anjos, Marcus pode funcionar como uma boa isca em uma trama para atrair outros demônios que, sem dúvida, estão atrás dele. Se eles tentarem derrubá-lo depois que ele tiver servido ao seu propósito. . . essa é outra história completamente diferente.

Já se os PdJs forem demônios, decidir ajudá-lo ou não dependerá muito de para quem eles trabalham. Eles poderiam decidir ajudá-lo para preparar uma armadilha para Nicole ou qualquer anjo que estiver ajudando na procura; ou poderiam simplesmente cortar sua garganta para roubar a pintura. Isso assumindo que eles consigam passar por seu gato zumbi ferozmente protetor.

Porém, sua prioridade será encontrar um artista a quem possa sintonizar sua pintura. Ele ainda tem que informar Saminga que já a adquiriu e, até que tenha que entregá-la, irá usá-la para sua própria proteção. Ainda existe muito sobre o artefato que Marcus não sabe; o texto na caixa ao lado descreve o que ele acredita ser a verdade.

Marcus foi projetado como um personagem iniciante, muito focado em Vontade e com baixa Percepção. Enquanto este livro era escrito, ele conseguiu um servo e uma pintura, mas teve uma semana tão ruim que vamos deixá-lo ficar com eles, por enquanto.

Sabrina

Lilim Capitã da Luxúria

Energias **Corpóreas – 2**	Força 3	Agilidade 5
Energias **Etéreas – 2**	Inteligência 6	Precisão 2
Energias **Celestiais – 5**	Vontade 12	Percepção 8

Veste: Humano/2 com +2 Carisma (sex appeal)

Perícias: Acrobacia/2, Esquiva/2, Expressar Emoções/3, Lábia/1, Mentira/3, Sedução/4

Canções: Luz (Celestial/3), Harmonia (Corpórea/1)

Sintonias: Lilim da Gula, Lilim da Luxúria, Desejo Sombrio

Discórdia: Uma Obrigação de nível/2 com a própria Lilith

Sabrina, a Lilim de "Um Sonho Obscuro", não é boba e não vai deixar um demônio raso como Marcus fazê-la de tonta. Contudo, uma vez que ela não é uma criatura combatente, seu maior recurso é seu encanto diabólico. Ela é mais orientada para o lado Celestial, com uma incrível Vontade e Percepção – "para te comer melhor, minha querida". Sem Adam para protegê-la, ela logo precisará buscar um guardião celestial. Ela pode tentar se unir a Charlie, o Calabim, mas é bem possível que ele enxergue através de suas manipulações. Ela também provavelmente nunca mais dará atenção a Adam. . . talvez um dos PdJs pudesse servir.

Se ela conseguisse convencer um dos PdJ a tomar conta dela, poderia ser capaz de se proteger de Marcus. E se ela persuadir alguém a ir atrás de Marcus – atenção – ela provavelmente não mencionará que outros celestiais estão atrás deles e que nem todos são demônios. Então, tome cuidado; a próxima vez que os dois se encontrarem, não será bonito.

Sabrina não é um personagem iniciante balanceado devido à sua Discórdia e à Distinção de Capitã.

A Pintura Sanguínea

É uma grande tela emoldurada, cerca de 60 cm por 120 cm, mostrando uma cena perturbadora que nem sempre é, exatamente, a mesma. Marcus acha que ela foi originalmente criada pelo próprio Eli, mas, recentemente, depois que começou a perder sua mente.

Se um artista apropriadamente angustiado (decisão do Mestre) consegue se envolver na pintura por tempo suficiente para conseguir 6 sucessos consecutivos na perícia Artes, então o próximo celestial que o artista vir enquanto trabalha na pintura será desincorporado e atado a pintura. A vítima está presa em sua forma celestial e incapaz de se afastar da pintura mais do que um terço de suas Energias Celestiais em metros. Ele será libertado quando outro celestial for aprisionado.

Se nenhum artista for encontrado, Marcus certamente passou por um bocado suficiente para se qualificar como torturado; agora, se ele, ao menos, pudesse aprender a usar um pincel . . .

Nenhum valor em pontos é dado à Pintura Sanguínea. Ela é um artefato muito poderoso para um personagem comprar com pontos, ou para que se permita que ele fique com ela depois de terminada a aventura. Marcus terá que entregá-la a seu Superior, eventualmente.

A CAMPANHA

Em seu nível mais básico, o jogo acontece por meio do Mestre preparando o cenário, descrevendo-o e deixando os jogadores dizerem o que seus personagens fazem. Contudo, como uma aventura leva a outra, enredos curtos podem se tornar temas mais longos e maiores que se juntam em algo ainda melhor.

A campanha é a ligação, o fio conectando as aventuras dos jogadores, que os mantém voltando sessão após sessão. Como os melhores épicos, campanhas começam pequenas. Assassine um pequeno arquiduque e a próxima notícia será a guerra mundial. Um Mestre, normalmente, leva seus jogadores através de pequenas aventuras, antes de revelar o escopo integral da campanha a eles – e, mesmo o Mestre, pode não saber para aonde a campanha vai, desde o início.

Campanhas podem funcionar perfeitamente bem sem qualquer foco ou final predeterminado. Como muitos jogadores fazem picadinho dos planos do Mestre, os personagens podem ficar eternamente atrás daquele único objetivo. No final, o foco das campanhas não é "chegar ao fim da história" – mas continuar a história e se divertir.

Com um Mestre que mantém boas notações e jogadores que exigem um pouco de consistência, a campanha pode começar do nada e crescer, até virar algo bem maior do que seus arquitetos imaginaram – um mundo vivo, existindo apenas nas mentes dos que o visitam durante as sessões de jogo.

Estilos de Jogo

Em termos gerais, existem quatro estilos de jogo básicos para *In Nomine*: realista, sombrio, humorístico e mítico. Alguns jogadores e Mestres tendem a preferir um estilo a outros. O Mestre e os jogadores deveriam concordar com o tipo de campanha que eles querem jogar.

É claro, poucas campanhas são exemplos puros. A maioria dos jogos usa elementos de vários estilos e a campanha de *In Nomine* perfeita é um equilíbrio de todas as quatro. Encontrar a mistura certa de realismo, escuridão, humor e mitologia é uma parte grande de mestrar uma campanha bem-sucedida de *In Nomine*.

Realista

A campanha foca mais nas interações entre humanos no dia-a-dia e as vitórias e derrotas que encontram enquanto seguem suas vidas mortais. O estilo de jogo realista não significa que os jogadores devem depender mais das regras para a resolução de conflitos. Tipicamente, o melhor jogo realista é levado mais por interpretação do que jogadas de dados. É uma campanha em pequena escala, mas uma que facilmente permite a adição de outros estilos de jogo – afinal, não é possível ser tão "realista" num mundo em que anjos e demônios caminham livremente pela Terra.

Sombrio

É fácil encontrar aroma sombrio e gótico no mundo de *In Nomine*. Campanhas sombrias fazem o aspecto de horror do jogo, como a cumplicidade geral dos humanos nas tramas de Lúcifer e seus asseclas. Anjos terão mais dificuldade numa campanha "sombria" e demônios poderão se safar com mais facilidade.

Para anjos, campanhas sombrias focam mais nos questionamentos sobre suas próprias naturezas e sentimento geral de desamparo das Hostes, conforme o mundo desliza em direção ao Inferno. Para demônios, uma campanha sombria pode enfatizar o sentimento de vitória a grande custo, ganhando a Guerra ao preço de sua alma.

Aventuras Curtas

O mundo de *In Nomine* é rico em enredos secundários e subterfúgios – mas, nem sempre, presta-se a grupos grandes de aventureiros. Pode ser difícil para um Mestre conseguir que seis jogadores concordem com o tipo de jogo que querem e o tipo de enredo em que estão mais interessados.

Aventuras curtas são excelentes soluções para este problema. Com dois ou três jogadores – ou mesmo apenas um – o Mestre pode gritar, descendo uma montanha-russa de uma aventura curta, completando numa tarde o que levaria duas ou três sessões com um grupo normal. Ou como uma pausa de uma sessão de jogo agendada, uma aventura curta com um número limitado de jogadores pode resolver enredos secundários significativos ou para dar mais vida aos antecedentes de um personagem importante sem entediar os jogadores regulares.

Humorístico

Campanhas humorísticas jogam com sátira social, focando nos aspectos irônicos dos eventos correntes, como vistos pelos olhos de celestiais. Nesta campanha, os servos de Kobal brilharão, apesar de que nenhum Bando ou Coro está direcionado a ironia.

Mítico

O oposto de campanhas realistas, campanhas míticas enfatizam os celestiais como a parte maior de uma história antiga. Estas campanhas focam em conflitos de âmbito mais amplo, como aquele entre as cortes do Céu e do Inferno. Elas vão abarcar aventuras orientadas a questões filosóficas com a mesma frequência que as de sangue e suor de verdade. Por exemplo, para saber por que todos estão dormindo sem descansar, celestiais em campanhas realistas podem checar o suprimento de água da cidade ou procurar por alguma influência tecnológica maligna. Aqueles numa campanha mítica estão mais inclinados a visitar o plano Etéreo para saber o que aconteceu com a fonte dos sonhos.

Planejando um Jogo

Um jogo de *In Nomine* pode ser muito divertido, mas se o Mestre não planejou algumas coisas com antecedência, pode ser um Inferno. Coisas a serem consideradas incluem: quais Arcanjos e Príncipes serão representados entre os PdJ e PdM; quais alianças e antagonismos óbvios existem e quais esse enredo vai explorar; e quanto os PdJ deveriam saber de antemão sobre os outros personagens. Uma variedade de enredos intricados já está escrita dentro do mundo do jogo. Muitos lidam com a política um tanto delicada dos Arcanjos e Príncipes Demônios; outros lidam com humanos e sua manipulação nas mãos dos celestiais.

A maioria dos anjos tende a ser direta, uns com os outros, por ser sua natureza, mas às vezes, eles têm motivações ulteriores. Estas motivações podem ser ordens de um Arcanjo ou podem ser pessoais. Anjos com motivações secretas nem sempre compartilham do que estão fundamentalmente atrás, mas ocasionalmente contam aos seus amigos, se eles acreditam que seus amigos podem dar uma mão ou, pelo menos, um bom conselho.

Como vimos nos contos que abrem este livro, demônios raramente sabem onde seus aliados depositam sua lealda-

Encontrando os Presos à Palavra

De todas as forças com as quais um jogador pode se deparar, celestiais Presos à Palavra de nível baixo a médio, são os mais perigosos. Primeiro, eles geralmente não estão num nível de poder no qual eles são pegos na (ou, mais precisamente, presos pela) complexa rede política que emaranha os Superiores. Segundo, eles tendem a ser mais autônomos do que Servidores normais, raramente sendo forçados a lidar com outros celestiais exceto quando querem algo. Terceiro, eles são única e exclusivamente obcecados em promover sua Palavra e eles lidam duramente com quem entra em seu caminho.

Então como uma consideração periférica, sempre que os jogadores se envolverem em um tema da Sinfonia que o Mestre considere importante o suficiente para que um celestial (anjo ou demônio) possa ser designado para protegê-lo, aquele ser Preso à Palavra pode simplesmente aparecer – especialmente quando os personagens causam algum dano grande. Isto não só faz com que fiquem mais cautelosos em sair por aí destruindo coisas, mas também dá outros PdM celestiais para que eles lidem sem serem seus Superiores.

Por exemplo, quando os personagens dos jogadores destroem um aviário, Arael, o anjo dos Pássaros, aparece para chutar suas bundas. Afinal, ele vem nutrindo aquele aviário há décadas, mantendo-o repleto de incontáveis aves raras do mundo todo, apenas à espera de mais duas semanas antes de Julian Sweet ser destinado a passar pelo zoológico e ser agarrado por um amor e respeito por pássaros que durará a vida toda – mas agora todos seus planos foram arruinados. Pior ainda, ele serve a Jordi, o Arcanjo dos Animais, que não poderia se importar menos com a retaliação de outros Superiores.

Ao invés de serem agredidos por um anjo Preso à Palavra, os personagens dos jogadores podem escolher ir numa missão rápida para corrigir a situação, se eles tiverem tempo e estiverem a fim. É claro, estar bem com celestiais Presos à Palavra raramente é uma coisa ruim – conquanto seus interesses coincidam e seu Superior não tenha objeções. Além disso, o personagem pode ser recompensado com Ritos arcanos ou sintonias únicas. E nunca se sabe quem serão os Superiores que estarão por cima no futuro, então os personagens deveriam, pelo menos, evitar fazer novos inimigos.

Grupos de Campanha

Um bom modo de começar uma campanha é definindo a que tipo de grupo os personagens dos jogadores pertencem. Isto irá, imediatamente, sugerir ideias de aventuras.

Cada um desses grupos permite a um "conjunto" geral se repetir de sessão em sessão, mas também permite a indivíduos ir e vir de maneira temporária ou permanente.

Protetores Locais

Os personagens dos jogadores formam a comunidade local de anjos ou demônios. Os representantes locais do Outro Lado, se existirem, serão PdM recorrentes. Eles podem não ser completamente hostis.

Cada PdJ tem seu próprio trabalho e missão, mas (na maior parte) eles cooperam. Aventuras acontecem quando alguma coisa perturba o equilíbrio. Ameaças celestiais de fora podem aparecer, política celestial pode colocar dois personagens dos jogadores em desacordo ou algum evento no mundo mortal pode precisar de atenção e correção.

Exterminadores

Os personagens dos jogadores são um "esquadrão de ataque" de celestiais e seus servos; viajando de lugar em lugar, encontrando oposição e acabando com ela. Os locais usualmente serão aliados agradecidos, mas, às vezes, sua cooperação não será total e os visitantes quererão descobrir o que estão escondendo.

Bater e Correr

Os personagens dos jogadores são um grupo de demônios vagabundos (ou, possivelmente, anjos de Eli ou Janus), dedicados a visitar um lugar, causar o Inferno e partir novamente. Para ser uma campanha com sentido, precisa haver um padrão ou propósito maior nas depredações. Se alguns dos personagens dos jogadores servem a Superiores diferentes e têm razões diferentes para o que fazem, esta campanha pode ser uma combinação interessante de ação e jogo de "personalidade".

Solucionadores de Problemas

Os personagens são solucionadores de problemas de elite, para um dos lados, chamados para lidar com problemas especiais. Eles poderiam ser um time de combate ou um esquadrão de espiões com alta Percepção ou uma combinação. PdM amigáveis, diferentes para cada aventura, podem suprir talentos especiais, conforme necessário. Se os locais forem confiáveis, terão ajuda de forças já em cena – outras vezes as instruções terão de vir de um Superior, por que nenhum dos locais amigáveis sobreviveu para contar a história.

Fugitivos

Os PdJ são demônios Renegados e/ou anjos Banidos. Alguns deles querem voltar às graças de seus Superiores; alguns só querem ser livres. Eles são todos caçados pelas forças de Asmodeus, Dominic ou ambos.

de. Isto facilmente produz uma atmosfera de paranoia e insegurança, o que explica muito do por que os demônios ainda não esmagaram seus inimigos. Quando um grupo de demônios é designado para trabalhar junto, certa quantidade de confiança precisa ser mantida para completar a missão. Mas quando esta confiança é quebrada, ela tende a quebrar espetacularmente.

Uma vez que o Mestre tenha um controle sobre quais alianças e antagonismos serão o foco do jogo, ele pode trabalhar no cenário e no lugar dos personagens dentro dele.

O Preparo

Assume-se que Personagens dos jogadores celestiais estão vivendo na Terra, gastando a maior parte de seu tempo no reino corpóreo. Muito raramente PdJ trabalham para o mesmo Superior, então o Mestre, com a ajuda dos jogadores, precisa providenciar razões para eles trabalharem juntos. Geralmente, celestiais são motivados por instruções de seus Superiores – que podem designá-los a locais que precisam de monitoramento, a pessoas que precisam de proteção ou a outros celestiais que precisam de ajuda regular.

De uma maneira mais abstrata, a tarefa de um celestial na terra consiste em objetivos de curto prazo, objetivos de longo prazo e missões reativas. Enquanto o jogador pode dar alguma ideia sobre o trabalho inicial de seu personagem, é esperado do Mestre desempenhar o papel do Superior quando designar objetivos – estes são os ganchos nos quais o enredo da história se pendura.

Objetivos de curto prazo são tarefas breves. Estas são usualmente "cenas de abertura" para uma aventura, levando diretamente a trabalho e conflito com outros celestiais. Quando designa um trabalho para um servo, o Arcanjo ou Príncipe irá expor como isso irá, supostamente, ajudar sua causa em geral, assim como as alterações que o Superior quer que sejam levadas a cabo para servir a seu propósito particular. Conflitos podem surgir entre os agentes celestiais quando seus Superiores têm planos ligeiramente diferentes. Por exemplo, um cientista analisando uma relíquia é feito refém em seu laboratório por terroristas mundanos. Anjos foram designados para impedir que os terroristas usem a relíquia involuntariamente e, se possível, recuperar o intelectual e seu artefato. Um Arcanjo de um dos PdJ admite que, se de alguma forma, os terroristas conseguirem destruir a relíquia antes de ser recuperada, assim é a vida. Outro Arcanjo pode pedir ao seu Servidor para tentar ficar com a relíquia, enquanto outro anjo tem que ter certeza de que o cientista (do tipo moralmente questionável) não sobreviva para falar de suas descobertas. Os jogadores devem decidir se querem admitir para os outros seus motivos secretos – e, se sim, se querem ou

não se comprometer o suficiente para completar a missão com sucesso.

Objetivos de longo prazo são os planos mais amplos dos Superiores para áreas geográficas e arenas políticas, mensurados em anos ou décadas. Essas metas promoverão o poder geral do Superior – como aumentar o nível de comércio entre EUA e México para um Servidor de Marc – e trarão as maiores recompensas.

Missões reativas são deveres que se espera que o celestial cumpra devido ao seu treinamento ou natureza. Frequentemente, os personagens serão incomodados por esses deveres enquanto em outras missões. Por exemplo, Servidores de Gabriel limpam o mundo de tipos específicos de pessoas; se um anjo de Gabriel cruza com um alvo potencial enquanto espreita um demônio num estacionamento, espera-se que ele anote aquela placa para futura referência. E quando um celestial tropeça no plano de um inimigo, é esperado que ele faça algo, assim que possível. Por exemplo, quando um demônio aparece na cidade de um anjo, ele supostamente deveria montar uma missão reativa para chutar o demônio dali – de volta pro Inferno, se possível.

Quão bem um personagem consegue realizar seus objetivos de curto e longo prazo, assim como quão rápido e com quanto sucesso ele se enfia em missões reativas, determinará largamente as recompensas e punições que ele receberá. Veja o texto em caixa na p. 202 para mais informação.

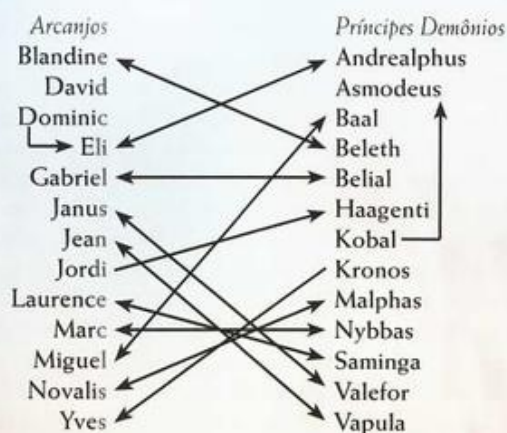
Lugares e "Coisas"

Anjos e demônios são designados a locais geográficos, que podem ser tão gerais quanto a América do Norte ou tão específico quanto a zona sul de Chicago. Alguns celestiais, como os Ofanins e os Servidores de Janus e Valefor, tem permissão para vagar livremente por uma área determinada, mas os Arcanjos e Príncipes Demônios gostam de ver um Servidor se familiarizar com um lugar e ficar nele. Quanto mais acostumado um Servidor está com sua área de designação, mais fácil é perceber novas ameaças.

Por exemplo, se o tráfego de madrugada indo e vindo de um mortuário mal administrado aumenta repentinamente, então existe uma chance de agentes de Saminga estarem por lá fazendo mortos-vivos. O Mestre deveria fazer jogadas de Percepção, ocasionalmente, para um personagem perceber coisas assim, modificado pelo número de meses que ele está designado para área.

Além do seu local designado, a maioria dos celestiais recebe um lugar de onde operar, apropriado tanto ao seu Coro ou Bando quanto ao seu Superior. O Mestre deve permitir que cada jogador invente um lugar para viver, dentro do razoável. Por exemplo, Servidores de David são mais propensos a viver em catacumbas do que Servidores de Eli, que se deleitam em se passar por humanos. E, somente aqueles trabalhando para alguém como Marc, podem racionalizar uma casa de luxo. A maioria dos PdJ terão lugares que vão desde apartamentos a casas pequenas, ostensivamente pagos pelo seu Superior e apoiados por asseclas que trabalham para várias empresas de serviços úteis.

Inimigos Mortais

A estrutura da política no mundo de ***In Nomine*** tem muitas oposições óbvias entre Servidores de vários Arcanjos e Príncipes Demônios. Alguns são mútuos; outros não. Abaixo está um gráfico ilustrando algumas delas, como são hoje.

Estas não são de forma alguma as únicas linhas de oposição entre Superiores. Alguns Príncipes sentem mais animosidade para com sua própria espécie do que para com anjos. Por exemplo, enquanto Jordi odeia Haagenti pela sua capacidade de desperdiçar, o Príncipe Demônio da Gula sente desprezo demais pelos outros Príncipes para se preocupar em notar o Arcanjo.

E alguns Superiores não têm opostos diretos. Enquanto Dominic e Asmodeus são análogos um ao outro, estão mais preocupados com assuntos internos do que com as ações do outro lado. Nenhum Superior, de ambos os lados, é poupado das farpas das piadas de Kobal e David odeia todos os demônios igualmente.

Mas lembre-se que estas são generalizações e não regras duras e rápidas de exclusão. Por exemplo, enquanto Marc, a honestidade encarnada, se opõe a Nybbas, controlador da mídia, isso não significa que ele odeie menos Vapula, nem que ele esperaria a aprovação de Jean para limpar uma das bagunças de Vapula.

Recompensas e Punições

Ao final de cada sessão de jogo, o Mestre deveria distribuir pontos de personagem para os jogadores – geralmente 1 ou 2 pontos para cada, se eles fizeram progresso satisfatório em direção ao cumprimento da missão, mais 1 ou 2 pontos extras por interpretação excepcional. Também, o Superior de um celestial vai conceder recompensas ou infligir punições ao final de uma aventura pelo modo como ela foi completada.

Se o grupo de personagens for bem-sucedido em sua tarefa, seu Superior irá contribuir com um pouco de pontos extra além daquilo que o Mestre normalmente dá. Se o personagem também consegue realizar a missão com as alterações que o Superior pediu, ele pode receber um Rito ou Canção adicional. Também, o Superior pode aliviar o personagem retirando um nível de Discórdia ou qualquer dissonância adquirida por uma causa boa. Se o personagem foi espetacularmente bem-sucedido em cumprir seus objetivos, ele pode ser recompensado com uma sintonia de um Coro, uma Energia adicional ou uma distinção de primeiro nível. Se a pessoa foi bem-sucedida não apenas em seu chamado ao dever, mas enfrentou conflito severo e saiu por cima ou de outra forma reporta um sucesso em escala tão grande que a palavra do seu Superior é servida dramaticamente, então ele pode ser recompensado com uma sintonia de Servidor, uma distinção de segundo ou terceiro nível e – se for merecido – pode receber recomendação de seu mestre para receber sua própria Palavra!

Quando um grupo de personagens falha em sua missão, o Superior não irá contribuir com nenhum ponto de personagem além daqueles que o Mestre designa – a menos que a missão fosse secretamente suposta a falhar ou de outra maneira parecesse servir a um propósito maior em seu fracasso do que através do seu sucesso. Se um personagem falha miseravelmente em sua missão, qualquer número de coisas pode acontecer dependendo de seu Superior. Ele pode descobrir que tem um pouco de Discórdia, pode ter um artefato ou distinção arrancados dele ou pode ser forçado a lutar pela vida contra outro celestial para provar seu valor.

Também, uma consideração importante quando estiver avaliando o sucesso de um anjo ou demônio é a medida de distúrbio pelo qual a Sinfonia passa no curso de uma aventura. O caos reverbera na Sinfonia por um tempo após o dano inicial. Mesmo que um celestial cumpra seus objetivos, ele pode muito facilmente ficar em apuros por criar um grau de caos desnecessário no processo.

Todas as outras considerações a parte, se o jogador consegue atravessar a aventura sem ter seu personagem completamente destruído, não importando quão desastrosa tenha sido a missão, ele deve receber alguns pontos de personagens do Mestre. Esses novos pontos podem ser gastos em Recursos básicos ou para melhorar o nível de características. Com a permissão do Mestre, o jogador pode comprar Recursos a qualquer hora durante o jogo se tiver pontos de personagem o suficiente. O custo de novos Recursos é o mesmo de Recursos comprados na criação de personagem, exceto onde especificado. Note que alguns tipos de recursos só podem ser comprados na criação de personagem. Muitos recursos (decisão do Mestre; Funções principalmente) também exigirão planejamento bem-sucedido e interpretação.

Características não podem ser melhoradas durante uma sessão de jogo a menos que o Mestre sinta que as circunstâncias são incomuns (p. ex., Intervenção). Sob circunstâncias normais, características custam 3 pontos por nível. Uma vez que 4 pontos tenham sido adicionados a um par de características do personagem (Força e Agilidade, Inteligência e Precisão, Vontade e Percepção), ele ganha uma Energia adicional daquele tipo. Se um personagem desejar, ele pode comprar uma Energia diretamente (e ganha seus 4 níveis de características adicionais) por 10 pontos.

Também, PdJ recebem uma pequena mesada de "coisas" – o que quer dizer qualquer coisa razoável que não conceda uma vantagem distinta sobre os outros personagens e que um humano médio poderia, em teoria, ter por aí. Por exemplo, um humano médio pode, provavelmente, pôr as mãos numa chave de fenda – mas não um tipo específico de chave de torque, a menos que ele tenha uma Função de mecânico. Qualquer coisa além de "coisas" – como veículos, armas e brinquedos tecnológicos – tem que ser obtido através de interpretação. Algumas coisas podem ser adquiridas na loja da esquina, outras precisarão de negociação informal com seus colegas celestiais; enquanto obter os melhores brinquedos pode exigir aventuras por eles mesmos.

Misturando as Coisas

Eventualmente, os jogadores irão querer jogar com um grupo misto, com anjos e demônios trabalhando (mais ou menos) juntos. Enquanto isto é inteiramente possível dentro da estrutura do jogo, é exigido um pouco mais de pensamento para arrumar as coisas.

O grupo misto mais óbvio combinaria Servidores de Dominic e Asmodeus unindo forças para caçar Renegados, para encontrar um Banido que vem causando muitos problemas ou, talvez, até para procurar rumores de algum Grigori ressurgindo. Naturalmente, é quase certo que não haveria nenhum Malakim neste tipo de grupo, a menos que o fato de alguns PdJs serem demônios pudesse ser escondido deles. Além disso, Servidores de outros Arcanjos ou Príncipes interessados no resultado da caçada, mais do que provavelmente, vão querer ir junto. Por exemplo, quando perseguindo um Renegado que trabalhou para Belial, outro servo de Belial pode ir junto para garantir que tudo seja manejado de uma maneira que seu mestre seja poupado de repercussão política indevida – e que o Renegado não tenha chance de deixar escapar qualquer segredo vital, antes de ser executado.

E, assim como na vida real, nem tudo que um celestial faz é trabalhar; muitos anjos e demônios se conheciam antes da Queda, e alguns podem manter contato com amigos que escolheram o outro lado. É concebível que alguns celestiais estivessem, literalmente, dormindo com o inimigo – e ainda estejam.

Como em aventuras normais de *In Nomine*, a maioria dos PdJ teria seus próprios planos, além daqueles objetivos compartilhados como grupo. E a cisão pode não ser na linha anjos vs. demônios também; por exemplo, é inteiramente possível que celestiais trabalhando para Eli e Kobal possam se aliar contra Servidores de Dominic e Asmodeus, pelo menos pela diversão.

Conforme o fim da aventura se aproxima, celestiais que poderiam, normalmente, ser inimigos mortais, podem se aliar para manter Servidores de outras potências longe de seus territórios. Por exemplo, se agentes de qualquer Superior, tanto do Céu quanto do Inferno, ameaçam complicar um enredo envolvendo sonhadores humanos, os Servidores de Blandine e Beleth podem, de má vontade (e brevemente), deixar de lado suas diferenças para impedir forasteiros de se intrometerem em seus assuntos.

FONTES PRINCIPAIS

Este livro poderia facilmente ser preenchido com uma listagem de livros, filmes, shows de TV e músicas que mencionam anjos e demônios – e trabalhando neste projeto, nós olhamos para muitos deles, de Tomás de Aquino a Larry Niven. Abaixo são discutidos apenas alguns dos trabalhos que forneceram a maior inspiração. De nenhuma maneira é completa, mas direciona o caminho certo.

LIVROS

Angels and Visitations, *Neil Gaiman*

A peça mais interessante nesta coleção de contos é "Murder Mysteries", na qual o anjo da Vingança é comandado por Lúcifer, pré-Queda, a juntar as peças do mistério do primeiro assassinato do universo.

Também contém excelentes ideias da mente de um celestial Preso à Palavra.

Another Roadside Attraction, *Tom Robbins*

Um ex-instrutor de artes marciais no início dos anos 70 manda cartões postais para seus amigos hippies, descrevendo sua vida depois de, acidentalmente, entrar para a polícia secreta católica. Quando ele finalmente decide que já teve o suficiente da charada, ele faz uma descoberta no porão do Vaticano que poderia mudar a face da religião organizada. O problema não é nem tanto a descoberta, senão o que ele faz com ela.

The Boomer Bible, *R. F. Laird*

Só pelo "Book of Angels" já vale a pena, *The Boomer Bible* conta a saga épica da história do mundo, como se fosse escrita por um grupo de punks no final dos anos 70, em prosa bíblica perfeita. Este livro tem algo para ofender todo mundo.

A Dictionary of Angels, *Gustav Davidson*

Para tradicionalistas, este livro recém publicado contém mais informação sobre "angeologia" histórica do que qualquer outra fonte que encontramos. Ele contém não apenas listagens de cada nome angelical ou demoníaco mencionado na maioria dos textos religiosos (e muitos seculares), mas também uma coleção útil de anjos e suas Palavras. Curioso para saber quem o anjo do Aborto é? Cheque o *Dictionary*.

Belas Maldições, *Neil Gaiman e Terry Pratchett*

Um anjo e um demônio que se conhecem desde tempos imemoriais conspiram contra o Céu e o Inferno para parar um Apocalipse antecipado. Este é um perfeito exemplo de como jogar um jogo sombriamente humorístico de *In Nomine* e uma importante influência na nossa perspectiva das relações entre o divino e o infernal.

Letters From the Earth, *Mark Twain*

Tão lancinantemente sarcástico que não pôde ser impresso em sua forma original até mais de 50 anos após a morte do autor, estas são as cartas escritas pelo anjo Lúcifer, durante sua estadia na Terra, descrevendo, detalhadamente, a outros anjos como Deus se estabeleceu torturando impiedosamente a humanidade.

Paraíso Perdido, *Milton*

Outro clássico. Criticado por seus contemporâneos por fazer os condenados mais interessantes que o divino, é uma narrativa romantizada da Queda dos anjos rebeldes. Não leia a resenha – separe um final de semana e leia o original. Vale a pena.

Cartas de Um Diabo a Seu Aprendiz, *C. S. Lewis*

Indiscutivelmente, a melhor apresentação da perspectiva diabólica, esta é uma série de cartas em que um demônio mais velho aconselha seu jovem sobrinho, recém-designado à Terra.

Estação das Brumas, *Neil Gaiman*

Enquanto a maior parte da série de quadrinhos Sandman da DC Comics tem um estilo que se entrosa bem com *In Nomine*, esta compilação em particular tem uma história de proporções míticas. Lúcifer largou seu trabalho como governante do Inferno, despejou seus ocupantes e entregou a chave a Morpheus, mestre do sonhar e nosso protagonista. Enquanto decide o que fazer com aquela chave condenada, Morpheus é visitado por agentes do Céu, do Inferno e de todos os lugares entre eles. Poucas coisas desta lista são tão divertidas ou românticas.

Este Mundo Tenebroso, Frank Peretti
Anjos e demônios convergem para uma cidade; a desordem se instala. Embora um pouco maçante (e pesadamente anti--nova era), leitores são agraciados com excelentes amostras de como espíritos interagem com a humanidade corpórea.

Uma Dobra no Tempo, Madeline L'Engle
Outro clássico moderno com uma perspectiva interessante sobre anjos. Não perca as continuações, especialmente, ***Many Waters***.

Filmes e Televisão

Coração Satânico
Se contássemos de que forma ele é relacionado a ***In Nomine*** – além do título, é claro – entregaríamos o filme. Acredite.

Ladrão de Sonhos
A visão ***In Nomine***: "Um servo dissonante de Beleth captura uma das Amarras de Jean, para onde ele trás crianças para serem minadas de seus sonhos." (Bem, talvez não). Este filme francês apareceu pouco na imprensa dos Estados Unidos, mas o visual inventivo o torna imperdível para ***In Nomine***.

A Balada do Pistoleiro
Mariachis divinos e traficantes de drogas infernais saem na pancada numa cidade de fronteira neste engraçado e sombrio filme de ação. Também confira *Um Drink no Inferno*, um filme de terror do mesmo diretor.

Hellraiser
Os dois primeiros filmes desta série de Clive Barker valem pela sua perspectiva, decididamente diferente, sobre o Inferno e seus asseclas.

Anjos Rebeldes
Christopher Walken nunca pareceu tão legal quanto neste filme, interpretando Gabriel. É um grande filme – se, pelo menos, pudéssemos ver mais dos celestiais e menos dos humanos.

Twin Peaks
A presença de um demônio renegado – um familiar, crescido em algo parecido com um Shedim – desencadeia uma luta de proporções cósmicas na pequena cidade de Twin Peaks. Esta série tem uma excelente perspectiva sobre a guerra entre o bem e o mal, com excelentes personagens ilustrando uma vasta gama de nobreza e mesquinhez.

Asas do Desejo
Um anjo, inspirado por seu amor por uma humana, entra em conflito para tomar forma corpórea e estar com o objeto de seu desejo. Se algum livro ou filme melhor romantiza a Hoste Divina, é esse.

Músicas

Ser jovem na metade final da última década do século vinte significava ser absorvido por um estilo particular de música, em detrimento de quase todos os outros. No nosso caso, fomos absorvidos pelo que é mais comumente conhecido como rock-and-roll. Enquanto há uma abundância de músicas de uma variedade de culturas que se prestam muito bem para um jogo de ***In Nomine*** (de cantos gregorianos a tambores tribais a *Black Aria* de Glenn Danzig), não é o tipo de música que estamos mais qualificados para sugerir.

In Nomine Satanis Magna Veritas

O RPG francês no qual este livro é baseado chama ***In Nomine Satanis/Magna Veritas***. Ele foi originalmente vendido como dois livros numa caixa preta, um livro (***INS***) sendo o lado demoníaco das coisas e o outro (***MV***), o lado angelical.

Nossa versão é, no mínimo, divergente da deles, mas desde 1990 eles lançaram um grande número de livros que ainda estão disponíveis – em francês, é claro. A maioria do texto é escrita de uma maneira bem direta e é relativamente simples de ler se o jogador tiver um conhecimento limitado de francês; exceto as vinhetas e os contos, que são pesados em conversação em francês e gírias de rua. Eles são excelentes, e Mestres ou jogadores francófilos vão descobrir que são muito divertidos.

INS/MV foram compilados em um único livro capa dura e está disponível, através das pessoas alternadamente divinas e diabólicas da Asmodeé. Por favor, escreva para o endereço abaixo ou mande um e-mail para asmodee@club-internet.fr, para pedir informação e a lista atual dos suplementos em impressão.

Asmodée Éditions
7 rue Jean-Mermoz
78000 Versailles, FRANÇA

Halloween Concept, outra empresa francesa, lançou um card game colecionável em 1995, ***Intervention Divine***, baseado no ***INS/MV***, e uma coleção de pacotes, ***Cult Movies***.

Além disso, tanto ***In Nomine Satanis*** e ***Magna Veritas*** estão disponíveis separadamente na Alemanha através de Truant. Por favor, escreva para obter mais informações:

Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
D-55118 Mainz/Rhein, ALEMANHA

Aqui estão alguns artistas modernos – infernais ou divinos, dependendo da sua perspectiva – que contribuíram para o sentimento deste jogo, seguido em parênteses não pelo seu melhor trabalho (muito menos por nossas favoritas pessoais), mas por quais de seus trabalhos nos inspiraram mais a escrever sobre anjos e demônios nos últimos três anos e meio.

Black Flag (e **Henry Rollins**, porta-voz dos Balserafins), **David Bowie** (especialmente *Hunky Dory* e *Ziggy Stardust*), **The Breeders**, **Counting Crows** (*August and Everything After*), **Danzig** (esse é o *outro* Danzig), **Dukes of the Stratosphere** (retro-pop divino), **Lords of Acid** (definitivamente malígno, definitivamente), **Liz Phair** (inegavelmente conectada às Lilim), **Stan Ridgeway** (*Mosquitos*), **Smashing Pumpkins** (pelo menos por "Cherub Rock"), **T Rex** (especialmente "Metal Guru"), **Tom Waits** (especialmente *Small Change*), **Ween** (servos sombrios de Kobal, por *Chocolate and Cheese*).

E, por último, mas não menos importante, **Soul Coughing**, por "Bus to Beelzebub." Suba-no-ônibus.

Índice

Apoio a *In Nomine*

Steve Jackson Games e Dimensão Nerd estão comprometidas a oferecer apoio total aos jogadores de *In Nomine*. Você pode nos encontrar pelos e-mails:

SJ Games – ***info@sjgames***

Dimensão Nerd – ***contato@dimensaonerd.com.br***

Outros recursos incluem:

Pyramid. (www.sjgames.com/pyramid). A revista online da SJGames que inclui diversos artigos sobre seus jogos, que também incluem ***GURPS***, ***Munchkin***, ***Car Wars***, ***Illuminati***, entre outros (*todo conteúdo em inglês*).

e23. A loja de publicações online da SJ Games, que oferece aventuras e suplementos de ***In Nomine*** e muito mais. Você vai encontrá-la no endereço ***e23.sjgames.com*** (*todo conteúdo em inglês*).

Forums. A SJ Games mantém seu próprio fórum público, um deles dedicado a ***In Nomine***. Visite-o em ***sjgames.com/forum-display.php?f=18***

No Brasil, a página da Editora Dimensão Nerd também será constantemente alimentada com novos conteúdos, informações sobre eventos, aventuras oficiais do cenário brasileiro e o jogo organizado, novos lançamentos, erratas e muito mais. Visite-nos em: ***dimensaonerd.com.br***

Sobre os Criadores

Derek Pearcy vive em Austin, TX e pode ser encontrado pelo e-mail dpearcy@io.com.

Ele nunca aparentou a idade que tem.

Meu nome é Dan Smith, embora alguns possam me conhecer por minha assinatura, .

Sou um ilustrador freelance e moro em Lost Angels. Depois de me formar na universidade, eu fiz de tudo desde colagens em Frederick's, em Hollywood, até um trabalho para a Marvel, até um envolvimento na série animada *Transformers®*. Artistas que inspiram e influenciam o meu trabalho no momento são Jack Kirby; Mike Mignola; e meu guru espiritual, Fritz Willis.

Você deve ter visto meu trabalho em diversas empresas nos últimos cinco anos – mas meu primeiro trabalho na indústria de jogos foi com a Steve Jackson Games, de forma que é um prazer especial ser parte de ***In Nomine***.

Estou orgulhoso em ter meu aqui

E agora. . . vamos orar.

Créditos de playtesting, conceito adicional, tradução, inúmeros comentários úteis e por apoiar o jogo de diversas formas:

Nick Anderson, Mina Atanacio, Loyd Blankenship, Whitney Blankenship, Stephane Bura, Casey Cannon, Jake Chewning, Robin Connor, J. C. Connors, Steven Cunliffe, Andre Delareza, Joshua Dye, Fanfaire 95 todos os playtesters, cujos nomes eu perdi!), Marty "V.T." Franklin, Rob Goodfellow, Matthew Grau, Greg Henle, Eric Hughes, Moose Jasman, John Karakash, John Kono, Samuel Kopel, Jeffrey Lee, Bob Likins, Da Maberry, Paul Manning, Jeff Moore, Liana Olear, Edward O'Toole, Edward Reinhardt, S. John Ross, SARPA na Universidade de Buffalo, Robert Schroeck, Carlo S. Settineri Jr., Matt Sullins, Mike Sullivan, Sp Sullivan, Chris Van Waters, James Wenzel, Bolie Williams IV, Ron Wiltshire – e Deus sabe quem mais, mas de qualquer forma, obrigado a todos.

Obrigado também a Loyd, Whitney e Dana Blankenship, Lane Boyd, Michael Griffin, Andrew Hartsock, Eli e Cris Jones, Nancy Lopez, Rick e Suzanne Martin, John Nephew, Chris e Sheri Romi ies, Wannamacher, Charlie Wiedman, e Dustin e Rebecca Wright – por anos de apoio imortal e camaradagem sem fim. Vejo vocês no Inferno.

Quando eu precisava de inspiração, eu "não" ia a Philomath – um agradecimento especial a Red River Cafe, onde uma boa parte deste livro foi escrita e por anos de cafés da manhã e muito não consigo imaginar que alguém gostaria de ir lá." – Karla)

E finalmente, este livro não poderia ter sido produzido sem a cooperação de Asmodée Éditions e Siroz Productions, assim como com a ajuda, conselhos e paciência de muitos conhecidos do njos e do Atlântico – mas principalmente Croc, G. E. Ranne, Alex Klesen e Zlika.

IN NOMINE

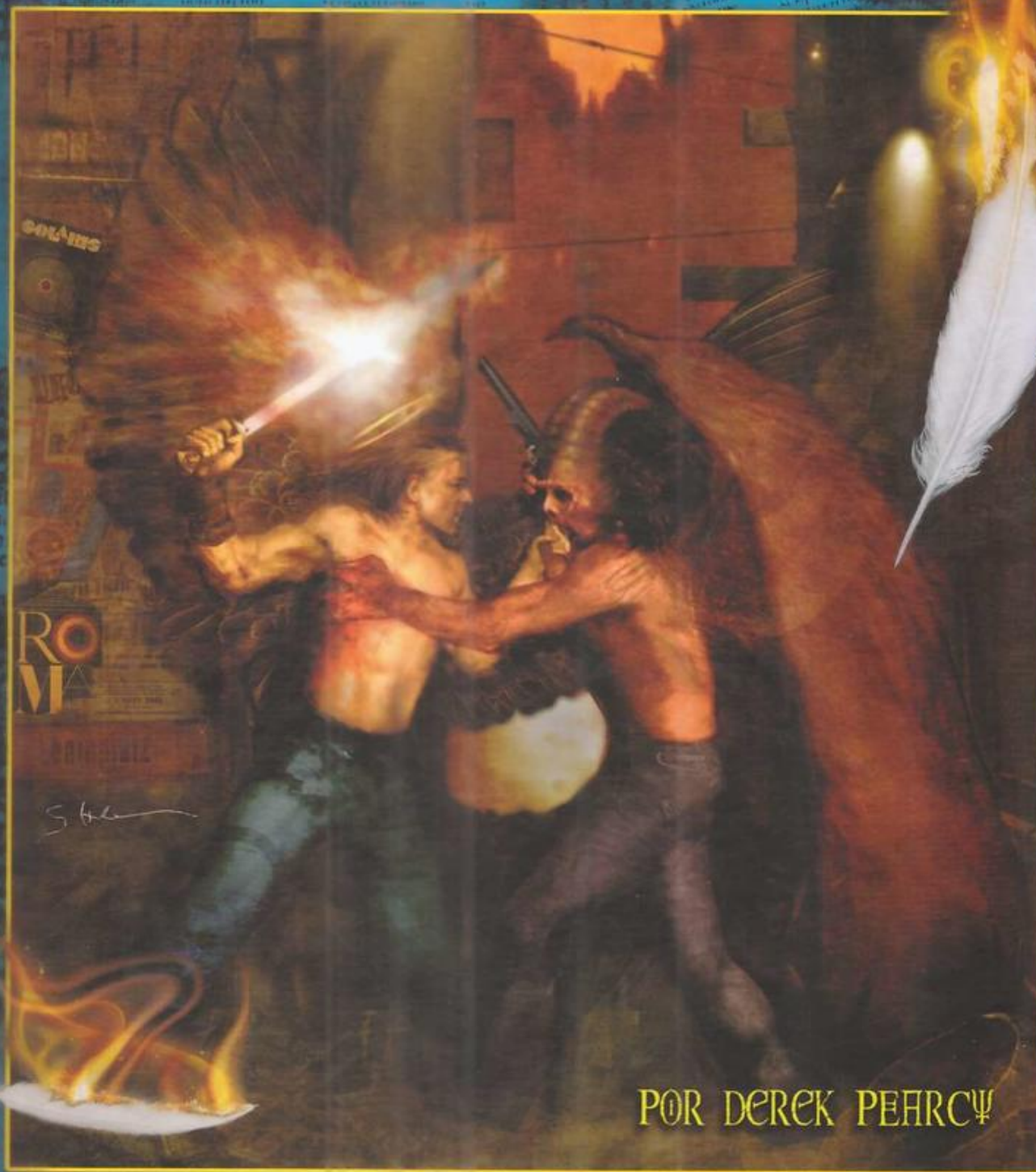
BEM & MAL • VIDA & MORTE • ROCK & ROLL

POR DEREK PEARCY

STEVE JACKSON GAMES

ALGUNS SÃO FEROZMENTE DEVOTADOS
AO SEU TRABALHO.

ALGUNS DUVIDAM QUE REALMENTE
FAÇAM ALGUMA DIFERENÇA.

E ALGUNS AINDA PENSAM,
NA CALADA DA NOITE,
SE ESCOLHERAM O LADO CERTO.

ELES TÊM GRANDES PODERES,
PARA O BEM OU PARA O MAL,
MAS ELES SÓ SÃO PEÕES
DE PODERES AINDA MAIORES.

ELES SÃO MUITO PARECIDOS CONOSCO.

ATENÇÃO: Este livro é uma obra de ficção coletiva baseada na livre criação artística e sem compromisso com a realidade. Ele foi criado para leitores maduros e contém interpretações de temas religiosos que podem desagradar alguns leitores.

STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

www.dimensaonerd.com.br

DN8JG 3324
ISBN:978-85-5984-000-1
9 788559 840001